281

PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

VAN PSX TOT PS4
HOE SONY GAMEN COOL MAAKTE!



VERBODEN GAMES
VAN CALL OF DUTY TOT POKÉMON

PS4 EXCLUSIVES
THE BEST IS YET TO COME!

PERSONA 5
DE BESTE TURN-BASED JRPG OOIT

PU-REDACTEUREN OP NUTTELOZE TRIPS
MAMA, IK WIL NAAR HUIS!

★ JUDGE ED ★ YO! POST
★ EEUWIG LEVEN
EEN TERUGBLIK OP 24 JAAR PU!

INJUSTICE 2™

WWW.PU.NL
MEI 2017
€ 4,95

PLUS: MASS EFFECT: ANDROMEDA IS NIET BIOWARE'S BESTE • GHOST RECON: WILDLANDS IS GROOT(S) • NIEUWE SHOVEL KNIGHT DLC SCOORT EEN GOLD AWARD • SUPER BOMBERMAN R HEEFT EEN NAT LONTJE • SIMONS WISHLIST VOOR DESTINY 2 • SNIPPERCLIPS SPEEL JE SAMEN • DR. PIL HELPT GAMERS IN PSYCHISCHE NOOD • FLATOUT 4 SCHEURT RICHTING BUDGETBAK • ROBO RECALL IS EEN VR MUSTHAVE • GOLDENEYE 007 IS DE BESTE GAME OOIT GEMAAKT... VOLGENS GRADDUS • SIMON NEEMT REVANCHE MET RED DEAD REDEMPTION • SNAKE PASS IS TRAAG ALS EEN VEZELRIJKE DROL DOOR EEN TRECHTER • RIME WORDT ADEMBENEMEND • YOOKA-LAYLEE IS GEWOON BANJO-KAZOOIE! • HOLLAND IN GAMES: TULPEN, MOLENS EN HOEREN • AFSCHEID VAN TWO TRIBES • NI NO KUNI 2 • EN NOG VEEL MEER...

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



IT'S ALL IN THE GAME



De vier wulpse, flirterige feeën die je in Breath of the Wild tegenkomt maken je gear sterker en de bijbehorende cutscenes worden steeds, eh, nadrukkelijker. Het komt tot een climax als de vierde fee Link stevig aan haar boezem drukt en meeneemt naar haar hol. En wat je daar moet doen voor die laatste, ultieme upgrade kun je zelf wel bedenken...



Niet alleen in dit nummer maar ook op PU.nl staat een uitgebreide review van Mass Effect: Andromeda. Op de site wordt ie opgeleukt met heel veel toepasselijke gameplayfilmpjes. Ik genoot daarbij vooral van de ontdekkingsavontuurtjes met de zeswielige Nomad.



Pag. 058



Pag. 062



Pag. 046



Pag. 066



Pag. 068

COVERVIEW

012 **INJUSTICE 2** XBOX ONE / PS4

FIRST LOOK

020 **NI NO KUNI 2: REVENANT KINGDOM** PS4 / PC

PREVIEW

022 **RIME** XBOX ONE / PS4 / SWITCH / PC

SPECIAAL

026 Een narcistische PURetro over een fantastisch magazine genaamd Power Unlimited
030 Hoeren, tulpen en molens... is dat het beeld van Nederland in games?
032 Destiny is dood, lang leve Destiny 2!
034 Gamepsychiater Dr. Pil beantwoordt wanhopige mailtjes
036 Willen we meer of minder gimmicks in games?
038 Special: De geschiedenis van Sony PlayStation
042 In de duistere skinbusiness gaan miljarden om. Is dat wel okay?
044 De PU-redacteuren over hun meest nutteloze trips ever
046 Simon neemt revanche met Red Dead Redemption
048 Game-Monument Goldeneye 007 is de beste videogame ooit gemaakt... volgens Graddus
050 Wat ging er mis bij de ooit zo succesvolle Nederlandse ontwikkelaar Two Tribes?
052 JJ ging op zoek naar verboden games
054 De toekomst van de PS4 ziet er goed uit. Een overzicht van alle aankomende exclusives
056 Robo Recall krijgt een VR Musthave Award van Florian

REVIEWS

058 **MASS EFFECT: ANDROMEDA** XBOX ONE / PS4 / PC
061 **FLATOUT 4: TOTAL INSANITY** XBOX ONE / PS4 / PC
062 GOLD AWARD **PERSONA 5** PS3 / PS4
064 **KONA** XBOX ONE / PS4 / PC
065 **SNIPPERCLIPS** SWITCH
066 **YOOKA-LAYLEE** XBOX ONE / PS4 / PC
068 **GHOST RECON: WILDLANDS** XBOX ONE / PS4 / PC
070 **SNAKE PASS** XBOX ONE / PS4 / SWITCH / PC
072 **SUPER BOMBERMAN R** SWITCH
074 **OOK GESPEELD**
FAST RMX • TOUHOU GENSO WANDERER • SHOVEL KNIGHT: SPECTER OF TORMENT • 2DARK • YO-KAI WATCH 2 • BLASTER MASTER ZERO • MOMODORA: REVERIE UNDER THE MOONLIGHT • EVERYTHING • STYX: SHARDS OF DARKNESS

VAST

004 IT'S ALL IN THE GAME
006 DE REDACTIE
008 OPUNIE
019 DE KULUM VAN... JOHNNY RIJBROEK
025 VANAF NU WORDT HET SPECIAAL
026 PURETRO
056 FLORIANS VR VIEW
074 OOK GESPEELD
078 FLORIANS HARDWAREHOEK
079 QUIZT JE DAT?
080 SMORGASBORD
082 ESPORTS UPDATE
083 FRAMEDROP!



COLOFON

POWER UNLIMITED

Reshift

UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

GEEKNESS IS OKAY



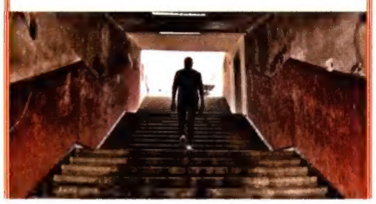
'What a time to be alive', is niet alleen een album van Drake en Future; het is ook wat ik me bedacht toen ik uitgeteld op de bank lag na een weekend rondrennen op Dutch Comic Con 2017. 2017 is sowieso een fantastisch jaar als gamer, want kijk effe naar al die topgames die al zijn uitgekomen: Horizon Zero Dawn, Zelda: Breath of the Wild, NieR: Automata, Ghost Recon: Wildlands en dan heb ik het alleen nog maar over het voorjaar. Het najaar gaat misschien nog wel dikker worden met onder andere Red Dead Redemption 2, Super Mario Odyssey, Call of Duty: WOII, Destiny 2 en Ni No Kuni 2 (waar we dit nummer een mooie First Look van hebben!). Maar 2017 is ook het jaar dat je, zonder dat je vreemd wordt nagestaard, in je Pikachu outfit van het CS van Utrecht naar de Jaarbeurs kunt waggelen voor Dutch Comic Con. Het taboe van cosplay is eindelijk aan het verdwijnen en wordt omarmd door de mainstream. Mensen beginnen het te snappen en steeds meer mensen vinden het leuk. Het is okay om geek te zijn, zonder dat je meteen het stempel van 'pukkelige zolderkamersoldaat' op je voorhoofd gedrukt krijgt. Ik vind dat mooi en ik werk samen met een mooie groep mensen die 'geekness' ook mooi vinden en samen hebben we een nog mooier magazine voor je gemaakt. ● *Martin*



JE GEEKT JE OGEN UIT

IEMAND MOET HET DOEN

Deze maand ging er bij hoge uitzondering niemand van de redactie op trip, met uitzondering van Simon. Alleen ging hij niet voor PU naar Bulgarije, maar voor Voetbal Inside. Hij heeft daar historie geschreven door het laatste interview te houden met Danny Blind in zijn functie als bondscoach, maar Simon moest daar in Sofia ook de hele wedstrijd van het Nederlands elftal uitzitten. Tja, iemand moet het doen.



Tjeerd



Vierde deze maand...

... mijn vrijgezellenfeest, waarbij m'n vrienden me meesleepten naar het dorp waar ik ben opgegroeid om de twee kroegen die Oudega rijk is, op stelten te zetten. Dat lukte aardig, mede dankzij mijn helikopterpetje.

Ed



Corrigeerde z'n pagina's deze maand...

... op de Dutch Comic Con. Het was wel een hectische boel om me heen, maar dan heb je er juist eens voordeel van dat je als ouwe lul steeds dover wordt.

Wouter



Was deze maand...

... blij aan het zijn op de Dutch Comic Con 2017. Nog steeds m'n favoriete feestje van het jaar!

Florian



Zat deze maand...

... vast in de gevangenis van de Amsterdam Dungeon! Check de beelden in de Hardwarehoek op PU.nl, als je durft.

Ondertussen...

Kocht deze maand...

... een nieuwe jas met hippe shit erop. Eén nadeel, elke foto lijkt nu op een arrestatie mugshot. Dus toch maar uitgedaan toen ik een pasfoto ging maken.



JJ

Raakte deze maand...

... alsnog verslingerd aan LEGO Dimensions. Oh nee! Nu MOET ik die tientallen Story en Level Packs natuurlijk allemaal hebben.



Graddus

Presenteerde deze maand...

... wederom het jaarlijkse Rainbow Karaoke feestje, deze keer cosplayend als George Michael. Wat de valse geruchten omtrent mijn seksuele geaardheid overigens alleen maar heeft doen toenemen, maar ach.



Samuel

Simon



Mocht deze maand shinen...

... bij RTL Boulevard om effe te vertellen waarom Danny Blind ontslagen werd. En om daarna heel hard te roepen dat Seedorf de nieuwe bondscoach moet worden. #TeamSeedorf.

Martin



Was deze maand...

... op Dutch Comic Con om alle bezoekers helemaal de moeder te spelen in Tekken 7. Of andersom; ik heb al mijn verliespotjes verdrongen.

Jurjen



Ploeterde deze maand...

... 13,3 kilometer door de modder en over de obstakels van de Strong Viking Obstacle Run in Nijmegen. Kost 55 euro, maar dan ga je ook helemaal kapot, met als bonus een week lang spierpijn op vreemde plaatsen en modder tot in de bilspleet.

Wordt vervolgd...

NUTTELOZE TRIPS



Toen het bij Florian twee maanden geleden voor de zoveelste keer misging tijdens een trip, en hij onverrichter zaken weer naar huis moest, bedacht ie dat daar misschien wel een onderwerp in kon zitten voor een feature in PU.
En dus checkte hij bij de overige redactieleden of die ook weleens compleet nutteloze trips hadden meegemaakt. Nou, dat waren er dus genoeg om twee pagina's mee te vullen (zie pag. 44/45).



PU RETRO

Na zijn PURetro van vorige maand over voedsel had Graddus de smaak (ha!) te pakken en kwam meteen met een suggestie voor een nieuwe. En omdat iedereen hier op de redactie behoorlijk geilt op zichzelf werd het voorstel van een PURetro over PU door alle egootjes met instemming begroet (pag. 26 t/m 29). Dus dook Graddus de archieven in om een selectie te maken van de meest memorabele momenten uit de PU-historie. Het was een behoorlijke klus, maar niet alleen voor Graddus. Want toen Ed het artikel binnenkreeg, bleken de meeste covers niet goed gescanned en waren er helemaal geen plaatjes voor bij het artikel aangeleverd. Er was geen tijd meer om Graddus dat alsnog te laten doen, dus heeft Ed een hele middag achter het scanapparaat staan vloeken dat dit dus echt de laatste keer is geweest dat die Amsterdamse aap een PURetro heeft geschreven.



PLAYSTATION SPECIAL

De hele gameswereld heeft er naar uitgekeken en vanaf eind september zal hij dan eindelijk in de winkels liggen: de PlayStation, de veel besproken 32-bit spelconsole van Sony. Voor het eerst is er een concurrent die serieus tegen de heersende grootmachten Sega en Nintendo kan aanschoppen. Een gevreesd alternatief voor de Saturn en Ultra 64. Natuurlijk keek Power Unlimited als eerste tijdschrift in Nederland naar de PlayStation en zijn zwarte CD's.

ZWARTE CD'S

GAMES, GAMES, GAMES

HARDWARE PINGELS

NIET COMPATIBEL

KALE PR

Volgende maand in Power Unlimited:

THE BATTLE OF TH

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Na de uitgebreide special over de historie van Nintendo duikt Jurjen deze maand in het roemruchte verleden van Sony PlayStation (zie pag. 38 t/m 41). Natuurlijk volgde Power Unlimited destijds de eerste stappen van Sony als consolefabrikant op de voet, en dus vond ik in het septembernummer van 1995 een uitgebreide eerste kennismaking met wat zou uitgroeien tot een van de succesvolste consoles ooit.
De PU-redactie was destijds behoorlijk positief over het apparaat, al werden de prijzen voor machine en games 'niet misselijk' genoemd. En terecht, want als je de PlayStation kocht met één spel erbij was je zo'n kleine 900 gulden kwijt, en dat is omgerekend ruim 400 euro! Overigens werd in datzelfde nummer ook de 3DO console van Panasonic geïntroduceerd die inclusief een game dik boven de 1000 gulden uitkwam. Dus, misschien dat jullie het niet zo ervaren, maar console gaming is in de loop der jaren echt een stuk goedkoper geworden...

ED



IS ZELDA WEL EEN 100 WAARD?

Ojee, stront aan de knikker. De man die de nieuwe Zelda niet eens gespeeld heeft, roept hier effe dat ie misschien geen 100 waard is.

Haal eerst effe diep adem en tel tot tien, want ik bedoel het niet op die manier. Ik doe niks af aan het oordeel van Jurjen of andere mensen die deze game inmiddels een 97 op Metacritic hebben bezorgd. Ik uit slechts mijn oprechte verbazing en toch ook wel vrees.

Let me explain. Een 97 is een waanzinnig hoog cijfer die de rest redelijk ver achter zich laat. Alle andere Triple A games blijven hangen op een 87 of lager. Dus óf Zelda is gewoon belachelijk veel beter (hoe hoger het cijfer, hoe groter het verschil per punt) óf de rest kan niet tippen aan Nintendo.

Games testen is geen wetenschap. Dus speelt nostalgie hier een rol? De generatie reviewers van het moment is immers opgegroeid met Nintendo als dé spellenmaker. Durft men geen tiende punten van Zelda af te halen?

Ik kan deze vragen zelf niet beantwoorden, aangezien ik het spel niet speel (ga ik deze zomer doen). Maar het idee dat als ik Zelda niet tof vind vanwege smaak (en dat kan), er op dit moment geen enkele game voor mij zou zijn die deze perfectie ook maar benadert, stemt me bepaald niet vrolijk.

> “Laat gamers nou eens lekker met rust.”



De Australische senator David Leyonhjelm laat duidelijk weten wat hij van het verbod op Outlast 2 vindt.



NINTENDO VOELT WEER FRIS

De Switch doet het nog beter dan ik had verwacht. Ondanks wat technologische kinderziektes, is de nieuwe Nintendo machine overal uitverkocht en vliegt elke nieuwe lading de winkel uit. Ik vroeg me af waar dat succes vandaan komt.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het blijft een erg fijn ding om in je handen te houden, die Switch. Dat geldt ook voor de Pro-controller waarmee ik Zelda speel als ik thuis ben. Beide voelen wel degelijk als Nintendo producten, maar ergens ook weer niet. Ik bedoel: het gevoel van Nintendo producten in je handen is meestal toch een stuk speelgoedachtiger. Terwijl je aan het design van de Switch en bijbehorende Pro-controller kunt zien dat de ontwerpers bij Nintendo dit keer wat meer buiten hun eigen bubbel hebben gekeken voor inspiratie. Bijvoorbeeld naar de uitstraling en het gevoel van Sony's producten.

Iets dergelijks geldt voor de nieuwe Zelda. Enerzijds een typisch Nintendo product; niemand anders had die game zo kunnen maken. Anderzijds hebben Nintendo's ontwikkelaars zich voor die game ook merkbaar laten inspireren door invloeden van buiten, zoals Hidemaro Fujibayashi, director van Breath of the Wild, onlangs ook ruiterlijk toegaf. Hij zei zelf bij het ontwikkelen van de nieuwe Zelda beïnvloed te zijn door Minecraft en Terraria, terwijl invloeden uit Far Cry, Skyrim en andere openwereld games eveneens onmiskenbaar aanwezig zijn.

Is het nu zwak van Nintendo dat de ontwikkelaars wat meer lijken te kijken naar hoe anderen hun kunstjes uitvoeren? Ik denk het niet. In combinatie met de relatief jonge ontwikkelaars die (in plaats van de gebruikelijke fossielen) het podium mochten betreden tijdens de onthulling van de Switch, geeft dit blijk van een verjongde geest binnen Nintendo. Wat ook wel blijkt uit games als Splatoon en Arms. Nét effe iets hipper en van deze tijd qua uitstraling, maar qua creativiteit en gepolijste gameplay nog steeds typisch Nintendo.

Met deze frisse combinatie van oud en nieuw, interne en externe invloeden, kan Nintendo de komende jaren weleens erg goed gaan scoren.



Splatoon



Arms

Power Spy

- Afgelopen maand was er weer een editie van Dutch Comic Con en natuurlijk waren er ook wat jongens van de PU-crew aanwezig.
- Wouter was er alleen op de tweede dag van de beurs, tenminste, als Wouter dan. De eerste dag was ie als cosplayer.
- Inmiddels heeft de Veendammer namelijk zo'n enorme baard, dat ie zelfs zonder pak als Chewbacca verkleed kan. Hij hoefde daarvoor alleen z'n baard omhoog te kammen.
- Hopelijk had ie dan ook nog flinke plateauzolen aangetrokken, want een Chewbacca van 1.75 is niet echt imponerend.
- Of een Chewbacca met plateauzolen dat wel is, is de volgende vraag.
- Sowieso was het niet echt Wouters weekend. Hij ging namelijk voor de tweede keer de boot in tijdens een goodyhunt met Martin, die glorieus won.
- Wouter kon tijdens de hunt alleen een vercrackt Batman masker scoren, terwijl Martin een Thundercats mok en een Wolverine figurine had losgeluld.
- De inktvisjury was in ieder geval unaniem overtuigd dat Martin moest winnen. De inktvisjury, ja. Misschien had je erbij moeten zijn.
- De relatiestatus van Samuel is ongeveer zo grillig als een kolenbarbecue, en mocht je het je afvragen: hij is nu weer single.
- Oh wacht, de Spy krijgt net een appje...
- Nee, laat maar. Hij is inderdaad nu weer single.
- Het geeft hem in ieder geval genoeg tijd om te gamen. Tenminste, als ie z'n consoles niet bij zijn (steek)vlammen heeft gestald.
- Zo moest ie na wekenlange ruzie weer langs bij z'n ex om de Wii U op te halen die hij had uitgeleend.
- Mocht je toevallig weten hoe je poep uit de randjes van een Wii U gamepad kunt halen; Samuel hoor 't graag van je.



COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

GAMEN: WERK OF LOL?

In mei 1992 vond ik een baan als speladviseur bij Nintendo Benelux. Sindsdien zijn games voor mij werk. Oók werk, want ik bleef natuurlijk eveneens voor de lol gamen.

Soms is het wel wat verwarrend. Dan denk ik: speel ik dit nu voor de lol, of omdat het moet voor mijn werk? Soms is het antwoord beide. Soms één van de twee. Soms weet ik het niet.

Afgelopen maand speelde ik in redelijk hoog tempo de nieuwe Zelda uit, omdat het moest voor mijn werk. Maar dat was uiteraard een heerlijk 'moeten'. Dat ik er uiteindelijk toch nog zestig uur over heb gedaan om het eind van het hoofdverhaal te bereiken (terwijl het ook wel in twintig uur had gekund), kwam doordat ik gewoon té veel lol in de prachtige spelwereld van Breath of the Wild beleefde. Als je de game ook speelt, weet je wel hoe dat gaat. Je bent onderweg naar de een of andere kerker, klimt op een berg om je te oriënteren, ziet ergens onder je een opmerkelijk eilandje, onderweg daar naartoe raak je verstrikt in een vijandelijke vesting, die je ontvlucht via een weide met een bergwand waar iets merkwaardigs mee aan de hand lijkt. En voor je het weet, ben je uren verder zonder ook maar één stap dichter bij die kerker te zijn gekomen.



Het mooie van deze Zelda is dat de game je om elke hoek verleidt met interessante beloftes, en die beloftes ook echt inlost. Elke keer als je effe een uurtje gaat dwalen in die prachtige wereld, zal je lol beleven. Dingen ontdekken. Leuke spulletjes krijgen. Iets sterker worden.

Ook na het verhaal blijf ik maar terugkeren naar Zelda. Effe een kerkertje doen, bijvoorbeeld. Of een nog vrijwel onbekende streek eens echt goed onderzoeken. Omdat het mijn werk en sociale leven hindert, mag het zelfs een lichte verslaving heten.

Mijn tijd in Zelda heeft me (weer) overtuigd dat games voor mij het mooiste, rijkste, hoogst haalbare medium zijn op entertainmentgebied. De nieuwe Metallica, het laatste seizoen van Game of Thrones, de volgende Star Wars; ze kunnen me allemaal gestolen worden zolang ik mij in Breath of the Wild bevind.

En dat heeft niets meer met werk te maken.

> **"De consument thuis is maar een deel van het plaatje voor Virtual Reality."**



Brynley Gibson, de baas van Kuju Entertainment, verklaart waarom er nog maar zo weinig toffe VR-games zijn.

GTA V AL VIER JAAR ONVERSLAANBAAR

Afgelopen februari stond GTA V in veel landen in de top 5 van best verkochte games van de maand. Bijna vier jaar na dato! Hoe dan? Dat je vier jaar op rij bijna niet uit de top-10 te krijgen bent, is toch bizar? Je vraagt je dan serieus af of GTA V nou zo goed is, of de rest zo slecht.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Ik ging op zoek naar een verklaring voor dit succes. Een succes dat GTA met ruim 75 miljoen verscheepte exemplaren op nummer vier zet op de all-time saleslist achter Wii-Sports (83 miljoen), Minecraft (109 miljoen) en Tetris (495 miljoen).

Maar goed, het waarom dus. Omdat de game zo goed is? Ja, dat speelt zeker mee, maar er zijn meer goede games. En die verkopen bij lange na niet dit soort aantallen.

Het uitgekiende traject aan ports naar de PS4, Xbox One en PC dan? Dit hielp inderdaad. Stap voor stap, in plaats van allemaal tegelijk, bracht Rockstar de game naar andere platformen. En die geleidelijkheid in combinatie met de kwaliteit van de game zorgde ervoor dat gamers, die de game al op de Xbox 360 of PS3 hadden, hem ook voor de PS4 of Xbox One gingen halen omdat ze van de mooiere spelwereld wilden genieten. En Rockstar stopte er ook heel slim steeds wat nieuwe content in.

Een andere belangrijk aspect is dat Rockstar er met GTA Online in is geslaagd een permanente 'speelplaats' te creëren die maand na maand aangevuld wordt met nieuwe content. Vier jaar na dato verveelt GTA V daardoor nog steeds niet. En dat is knap en iets wat weinig andere games na kunnen doen.

Het besluit om GTA Online niet bij launch aan te bieden, maar pas een tijdje later, is ook zeer sluw. Nu kon men roepen dat het een gratis service was. Die in het begin misschien niet meteen correct werkte, maar hé, het was voor nop en samen bouwen we het met elkaar op. En zie nu.

Tot slot is er nog de mediagenieke content die met name GTA Online elke dag weer oplevert. De game is een van de meest gebruikte games in YouTube filmpjes en live streams. En dat is geen kwestie van geluk. Rockstar heeft door de game open te stellen voor mods en gamers de tools te geven om de meest bizarre stunts in de straten van Los Santos uit te halen, de belangrijke YouTube en stream community voor zich gewonnen. En dat betekent elke dag tientallen uren gratis reclame.

Je kunt dus niet anders stellen dan dat Rockstar erg goed heeft nagedacht over hoe ze deze game wilden neerzetten en een uitstekende inschatting heeft gemaakt wat wanneer hip zou zijn. Alles klopt aan het plan. En dat is maar goed ook, want het zou wel erg demotiverend voor andere partijen zijn als dit immense succes op puur geluk was gebaseerd...



SERIOUS GAMING



Of dit op de GDC getoonde prototype controller de game-ervaring beter maakt, weten we niet, maar het apparaat lijkt wel multifunctioneel.

Power Spy

- Mass Effect: Andromeda valt dus een beetje tegen. Waar iedereen hoopte dat de game alles en iedereen zou wegblazen, was het vooral de matigheid die opviel.
- EA erkende de kritiek en zou ermee aan de slag gaan; aan de gamers werd gevraagd om zoveel mogelijk feedback te sturen.
- Daarmee werd een slepende zaak heropend. 2007 belde namelijk weer; hij wil nu echt z'n animaties terug.
- Graddus was deze maand erg trots op het feit dat ie 642 punten haalde in Wordfeud. Mocht je niet weten wat dat is; het is Scrabble voor je smartphone.
- Waarschijnlijk ben je nu én in slaap gevallen én weet je nog steeds niet wat het is.
- Tja, Graddus moet toch wat. Sinds zijn fortuinlijke FIFA overwinning op Tjeerd klampt ie zich zo wanhopig aan zijn FIFA kroon vast, dat ie alleen nog maar kutgames tegen bejaarden durft te spelen, omdat ie bang is Tjeerd tegen te komen.
- Als we het gelekte artwork van de nieuwe Call of Duty moeten geloven, gaat de nieuwste CoD zich afspelen tijdens de Tweede Wereldoorlog.
- Een grote verrassing zou dat niet zijn, eerder gingen er al geruchten over een CoD tijdens de Vietnamoorlog.
- Maar ja, ook al zou de nieuwste Call of Duty over een patatje oorlog gaan, zolang hij zich maar niet in de toekomst afspeelt, juichen de gamers alles toe.
- Nou ja, dat is misschien wat overdreven, want om nou te zeggen dat er tegenwoordig nog om Call of Duty gejuicht wordt...
- Samuel heeft onlangs eindelijk voor een normale prijs een NES Mini kunnen scoren.
- Hij kwam eerder namelijk net iets te kort.
- Maar dit was een klein prijsje, dus hij sloeg z'n slag.

Power Spy

● De NES Mini is de perfecte console voor Samuel natuurlijk; hij past prima in zijn Hobbitstee.

● Er is momenteel een Assassin's Creed serie in de maak. Dat liet een hoge baas van Ubisoft weten op Reddit.

● Hij wilde er verder weinig over vertellen, maar de kans is vrij groot dat dit ook het Netflix project is waar zijn baas Yves Guillemot het eerder over had.

● De vraag is in hoeverre de serie met de film te maken heeft, want als we Wouter moeten geloven, sprong die film redelijk naast de hooiwagen.

● De dialogen leken namelijk wel geschreven door een iets te dikke zelfvoldane orang-oetan.

● Iets wat overigens niet kan, want de Powerspy kan bevestigen dat Graddus destijds te druk was om ook nog het script van de Assassin's Creed film te hebben geschreven.

● Het wordt dus in ieder geval een serie over een moordenaar. Wie die seriemoordenaar gaat spelen, is nog onduidelijk.

● Sinds Samuel weer single is en dit voorjaar vol is gestampt met games die in zijn straatje passen, moet hij wat creatief omgaan met zijn gametijd.

● Zo is hij 's nachts bewaker van een kantoorpand, waar hij stiekem zijn PlayStation aan had gesloten op de monitoren om tijdens zijn nachtdienst Persona 5 te spelen.

● Tot Sam zijn grote frustratie had de monitor alleen geen ingebouwde speaker, zodat ie twaalf uur lang heeft gespeeld zonder iets te horen.

● Daar zou inderdaad iets op gevonden moeten worden, zoals een ingang in de controller waar je een koptelefoon in zou kunnen doen, ofzo.

● Oh. Wacht.

● Omdat Samuel zijn gebruikelijke dutje tijdens zijn nachtdienst dus niet kon doen, moest ie bij de eindhalte van de bus wakker worden gemaakt door de chauffeur, z'n Switch nog speelklaar in z'n handen.

WELK GAME-ABONNEMENT KIES JIJ?

Als je een console kiest, kijk je waarschijnlijk in eerste instantie naar de games die ervoor verkrijgbaar zijn. Maar natuurlijk kijk je ook een beetje naar de console zelf. Heeft ie de mooiste graphics? De beste controller? Of iets anders wat voor jou van belang is? Steeds vaker kun je ook de abonnementsvorm(en) van het systeem mee laten wegen in je beslissing.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Microsoft

Op de Xbox kon je natuurlijk al lid worden van Xbox Live Gold en je had Games with Gold. Daar komt nu Xbox Game Pass bij. Voor een tientje per maand geeft deze pas toegang tot ongeveer honderd volledige Xbox 360 en Xbox One games, waaronder bijvoorbeeld Halo 5, Mad Max en, eh, Fable III. De collectie verandert maandelijks.

Het lijkt me een aantrekkelijk aanbod, en in elk geval beter dan pogingen van o.a. OnLive, EA en Sony (PlayStation Now) om dit soort Netflix-achtige diensten voor games op te zetten. Vooral doordat Xbox Game Pass geen gebruik maakt van streaming maar je de games volledig op je systeem laat downloaden. Tot nu toe waren mijn ervaringen bij het spelen van gestreamde games namelijk zeer teleurstellend.

Sony

Zoals bekend heeft Sony al enkele jaren het meest succesvolle game-abonnement: PlayStation Plus. Voor vijftig euro per jaar 'krijg'je elke maand (net als bij Xbox Gold overigens) een paar games die je mag downloaden en houden zolang je lid blijft. Nou moet ik zeggen dat de kwaliteit van het gebodene de laatste maanden wat tegenvalt, maar je hoeft natuurlijk maar drie of vier goede games per jaar binnen te halen voor het gevoel dat die dienst je geld waard is. Hopelijk voelt Sony de lancering van de Xbox Game Pass als aansporing om wat meer hi-profile games naar Plus te brengen.

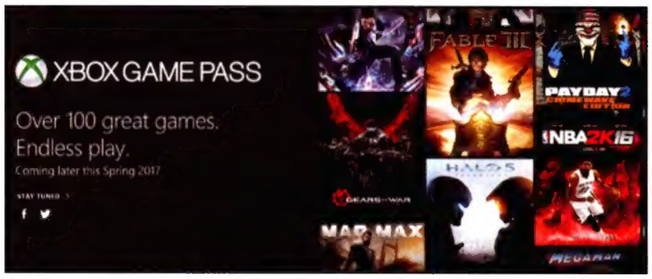
Nintendo

En dan is er nog Nintendo. Ook die ouwe spellenreus gaat een abonnement introduceren. En natuurlijk wordt dat weer net iets anders dan je verwacht en eigenlijk wil - we hebben het tenslotte over Nintendo.

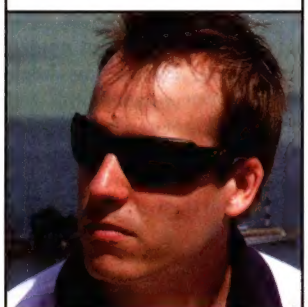
Vanaf komend najaar krijg je tegen betaling van zo'n twee euro per maand het volgende: de mogelijkheid om met de Switch online te gamen (tot die tijd gratis), korting op games in de eShop en één Nintendo klassieker (die oorspronkelijk verscheen voor NES of SNES) per maand.

Nou hoor je mij niet mopperen over de prijs van twee euro per maand, maar, eh, één klassieke game per maand? Terwijl het bedrijf op een schatkamer vol met honderden klassieke games zit. En ik de meeste populaire klassieke Nintendo games die ze gaan aanbieden waarschijnlijk toch al twee of drie keer heb gekocht, zij het op de oorspronkelijke systemen, de nog steeds overal uitverkochte mini NES of Virtual Console van Nintendo. Over die Virtual Console gesproken, waar is die eigenlijk gebleven?

Ik hoop echt dat die Xbox Game Pass een succes wordt van Netflix/Spotify-achtige proporties, zodat Sony en Nintendo inzien dat ze ook wat meer moeten bewegen in de richting van dit soort diensten. De speler die als eerste zo'n dienst op een goede manier op poten heeft gezet, zou z'n console best eens een stuk aantrekkelijker kunnen maken.



> "Het is nooit onze bedoeling geweest om je alles in de game te laten ontgrendelen."



Damien Kieken van Ubisoft reageert op de constatering van For Honor spelers dat ze zo'n 915 dagen moeten grinden (of ruim 600 euro moeten betalen voor in-game Steel packs) om alle esthetische items voor alle twaalf helden in de game te ontgrendelen.

DE PUMMUNITY SPREEKT

Wij bieden op PU.nl graag een podium voor onze lezers die ook iets kwijt willen; soms is dat doordacht, vaak worden de reacties er rechtstreeks vanuit de onderbuik opgekotst. Blijf dat vooral doen, dan heeft iedereen wat te lachen.

Deze maand werd PU.nl opgeschrikt door een onderzoek van de Iowa State University waarin men beweert dat je seksistisch wordt van games. De PUmmunity was in shock, maar gelukkig werd meteen empirisch bewijs van het tegenovergestelde geleverd in de comments onder de Nachtwacht van Graddus:

Respawnguy 21 — 24 minuten geleden — Reageer

Hahaha, gamen maakt seksistisch, dit krijg je als vrouwen in plaats van af te wassen, strijken en de vloer boenen, onderzoeken gaan doen. Ik speel al jaaaren games en maak me nooit schuldig aan seksisme.

Bovendien was er al eerder die week, onder een Nachtwacht van kersverse Nachtwachter Michel, onomstotelijk bewijs dat de PUmmunity ontzettend aardig is tegenover het vrouwmensch:

RoaringMetalhead 7 — 1 dag geleden — Reageer

Ik heb die clown van de originele IT nooit echt eng gevonden. Die kop van bridget maasland vind ik een stuk enger.

twitter.com/jurjenT

SPEEDRUNS KIJKEN

De nieuwe Zelda wordt alom geroemd om zijn enorme omvang. Toch zijn er al heel wat mensen die de game binnen één uur hebben uitgespeeld.

Wanneer er weer eens een nieuwtje over zo'n speedrun (nu al binnen 45 minuten!) op internet verschijnt, staat er al snel een commentaar onder in de trant van, 'nou, mooi is dat, dat je een game met zulke hoge cijfers al zo snel kunt uitspelen, zonde van je geld'. Dat is dus van iemand die totaal niet snapt waar speedruns om gaan.

Ik ben eerlijk gezegd ook nooit zo'n fan van speedruns geweest. Ik neem zelf graag de tijd in avontuurlijke games, zeker als de spelwereld me bevalt. Maar als ik lees dat je de nieuwe Zelda in een uur kunt uitspelen valt mijn mond open en wil ik toch wel effe zien hoe dat werkt.

Door het kijken naar speedruns heb ik veel respect gekregen. Allereerst voor de speedrunners zelf. Dat zijn zeker geen jongens die de game voor het eerst spelen en na een uurtje teleurgesteld het einde bereiken. Eerder het tegenovergestelde. Je moet de game zeker tweehonderd uur gespeeld hebben, wil je op hun niveau kunnen rennen, klimmen, vechten en 'soort van' cheaten.

Het is echt mooi om te zien hoe creatief sommige spelers zijn met de regels in het spel. En omdat het kijken van zo'n speedrun nooit langer dan een uur duurt, is het een mooi stukje entertainment om je 's avond even aan te laven. Uiteraard alleen als je het eind van de game zelf al gehaald hebt, want daar koerst zo'n run dus zo snel mogelijk naartoe.

Ander respect is er voor Nintendo. Ze hebben met deze Zelda een game beloofd die je kunt spelen zoals je wil, en de speedruns maken bij uitstek zichtbaar dat dat precies is wat we hebben gekregen.

Voor het eerst in mijn leven voel ik de drang om zelf eens zo'n speedrun te proberen.



HET UBI-MALLETJE

Na de release van Ghost Recon: Wildlands was er vanuit de gaming community veel commentaar op Ubisoft.

door JJ
twitter.com/GKJJ

'Die Fransen hebben weer eens een typische Ubisoft game gemaakt en dat kan echt niet. Ghost Recon, Far Cry, The Division: zelfde graphics, zelfde gameplay, zelfde stijl'.

Ik vind dat allemaal een beetje flauw. Natuurlijk lijken dingen op elkaar. Het is een Ubisoft game, uit een Ubisoft studio. Dat dingen binnen hetzelfde bedrijf op elkaar lijken, is niet meer dan logisch en wat mij betreft geen enkel probleem. Je ziet ook binnen een minuut of een game door Nintendo, Blizzard of Naughty Dog gemaakt is. En niemand die daar over zeikt. Weet je waarom? Omdat de kwaliteit goed is.

Op die manier moeten we ook naar de games van Ubisoft kijken. Is de game tof of niet? Dan hebben we tenminste een faire discussie. Een discussie waar Ubisoft ook wat mee kan. Want een huisstijl aanpassen slaat nergens op. We hebben genoeg Ubi-games gehad die goed scoorden. Ik heb geen enkel probleem met die stijl.

Wel met het feit dat ik soms wat innovatie mis, het verhaal soms te eendimensionaal is of dat de A.I. niet altijd overtuigt. En de frequentie waarin de games worden uitgebracht, kan inderdaad wel wat lager. Maar de stijl. Ik dig het wel. Laat die nieuwe Assassin's Creed en Far Cry maar komen.


Ghost Recon Wildlands


Far Cry 4

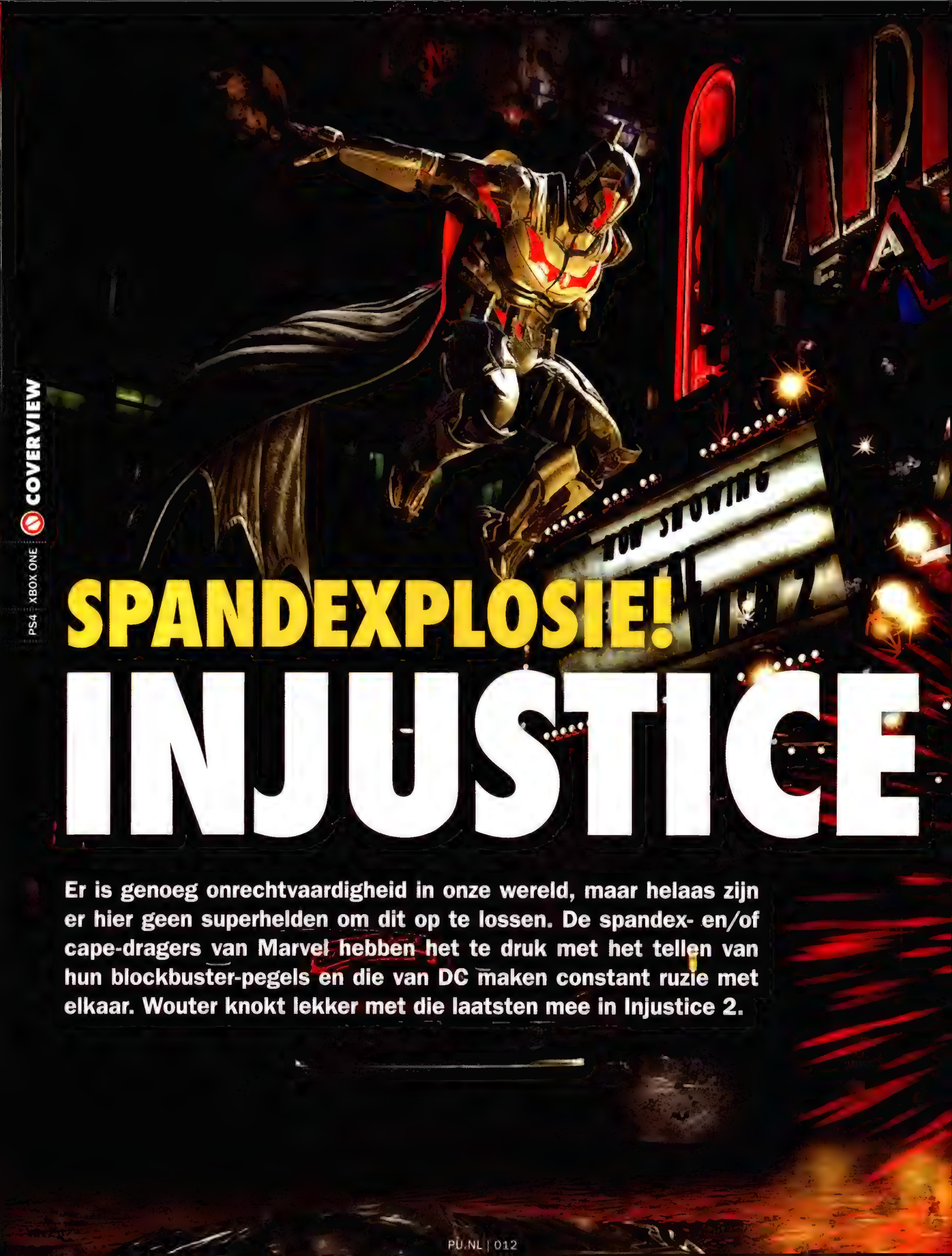
SERIOUS GAMING



Waar de Switch vandaag de dag in een baggy broek(zak) past daar was voor het vervoer van de eerste computer van IBM nog een halve Boeing nodig

Power Spy

- Het schijnt dat Samuel de chauffeur vervolgens uit heeft gedaagd voor een potje 'koeien melken'.
- Maar toen Samuel probeerde uit te beelden wat ie nou precies met die gast wilde gaan doen, zette de beste man het op een lopen.
- De jongens van de PU kunnen allemaal goed met elkaar opschieten en in sommige gevallen mag je wel van vriendschappen spreken. Zo zijn Tjeerd en Graddus een 'stelletje', wat je vooral merkt als ze samen 'gezellig' op de bank FIFA zitten te spelen; daar kan geen kibbelend echtpaar tegenop.
- Ook Jurjen en Ed kunnen het goed met elkaar vinden. Ze zaten al eens een weekend knus samen in een vakantiehuisje in Egmond aan Zee en Jurjen logeerde al eens twee dagen in Monnickendam.
- Deze maand ging Ed op bezoek in Assen waar Jurjen hem de hoogtepunten van de Drentse hoofdstad zou laten zien.
- Maar waar Ed dacht aan een bezoek aan het Drents Museum en een wandeling door Landgoed de Lariks, had Jurjen een route uitgezet langs Bruin café de Witte Bal, Feestcafé Tante Trui om de avond in stijl te eindigen bij Danscafé Zusjes de Boer.
- Het werd een memorabele avond mede omdat Ed voor het eerst in zijn leven een bon kreeg vanwege wildplassen.
- Belachelijk vond PU's eindbaas dat, waarop hij de agent duidelijk maakte dat hij altijd zonder problemen z'n snikkel in de Amsterdamse grachten leegt.
- Toen Ed met dubbele tong begon te betogen dat hij zelfs door de Burgemeester van de hoofdstad is onderscheiden vanwege het in stand houden van een goede doorstroming van met name Keizers- en Herengracht, besloot Jurjen maar snel de boete te betalen en een huiswaarts te keren.
- "Volgend weekend gaan we samen gezellig naar Café de Bruine Snor", waren volgens Jurjen de laatste, gefluisterde woorden van Ed voor hij in een comateuze slaap viel...



SPANDEXPLOSIE!

INJUSTICE

Er is genoeg onrechtvaardigheid in onze wereld, maar helaas zijn er hier geen superhelden om dit op te lossen. De spandex- en/of cape-dragers van Marvel hebben het te druk met het tellen van hun blockbuster-pegels en die van DC maken constant ruzie met elkaar. Wouter knokt lekker met die laatsten mee in Injustice 2.



Weet je wat een goed idee zou zijn? Als je effe heel rap een superhelden fanboy/girl wordt, mocht je dat nog niet zijn. Maar ook als je niet meer dan een lichte interesse hebt, is 't hoog tijd om je neus dicht te doen en diep in de supermedia te duiken! We leven namelijk in tijden van constante superhelden-hype, en het lijkt er niet minder op te worden met talloze series, films en comic events in aantocht. Vreemd genoeg is het wat betreft games een stuk rustiger, met Injustice 2 als een van de Triple A uitzonderingen. Maar het mooie van deze liefhebberij is dat videogame, comic, film en serie elkaars hype alleen maar verder aanzwengelen, net zolang tot je van elke in spandex gehulde mini-aankondiging staat te stuiteren van oncontroleerbare superblijdschap! »

Wouter **BESTRIJDT HET ONRECHT**



Ik ken een vrouw die zichzelf verhuurt als vogelverschrikker. De boeren staan voor haar in de rij, want ze is zo lelijk dat als ze in het veld staat, de vogels zelfs het graan dat ze het jaar daarvoor gestolen hebben, terugbrengen.

In de laatste maanden alleen al is er zoveel gebeurd als het gaat om media van Marvel en DC. De series van The Flash, Arrow, Legends of Tomorrow en Supergirl hadden een cross-over, om maar iets te noemen. En dat is zeker geen klein dingetje, want tot zover was het alleen Marvel Studios gelukt om meerdere verhalen op een comic-achtige manier te laten samenkomen in een overkoepelend, op film vastgelegd event. Daarmee is het superhelden universum van televisiezender CW eigenlijk succesvoller dan DCEU, het label van Warner Bros. waar de films Batman v Superman: Dawn of Justice, Man of Steel, Wonder Woman en Justice League onder vallen. Die zijn nog steeds aan het prutsen om überhaupt een Batman film voor elkaar te krijgen! En dat is flink ironisch, want Warner Bros. is de eigenaar van de hele oorsprong van al deze helden: Detective Comics zélf! Maar goed, dat even terzijde, voordat ik ga losbarsten in een rant. Terug naar de tv-DC cross-over: die scoorde namelijk zulke hoge kijkcijfers dat The CW niet lang daarna The Flash en Supergirl nog een keer lieten samenkomen in een musical, waarna de wereld alleen maar harder verliefd werd op hoofdrolspelers Grant Gustin en Melissa Benoist. Van deze populariteit maakt NetherRealm Studios op hun beurt handig gebruik...

> **"NetherRealm komt met een zeer risicovolle, maar in potentie awesome feature: loot."**

Girls just wanna have fun

Een van de prominentere personages van Injustice 2 is Supergirl, AKA Kara Zor-El, het nichtje van Kal-El, AKA Superman. Zij is een nieuw character maar staat al fier op onze cover en heeft zelfs zo'n beetje haar eigen trailer gekregen (Shattered Alliances Part 3). Uit deze video blijkt dat Supergirl eigenlijk de rol heeft overgenomen van Superman als de supreme good guy, want net zoals in Injustice: Gods Among Us is de Man of Steel de schurk van het verhaal. De arme knakker is nog steeds niet over de dood van z'n liefje heen...

Dat Superman het aan de stok krijgt met z'n nichtje is best slim bedacht door Ed Boon en zijn team, want door de manier waarop hij geportretteerd wordt in Man of Steel en Batman v Superman: Dawn of Justice (en Injustice zelf heeft er vast ook aan meegeholpen), is het algemene beeld van de vader der superhelden een beetje negatiever geworden. Per slot van rekening is de Henry Cavill versie van Supes een klagende, aan depressief grenzende emo, terwijl Melissa Benoist in de Supergirl serie juist is wat haar neef ooit wás: een positieve, in en in goede baken van hoop en vertrouwen in de mensheid.

De battle van Supergirl vs Superman is wat dat betreft nog symbolisch ook:

Een beetje boon

Ed Boon over DC: "Ik heb nooit iets tegen Marvel gehad, maar het overgrote deel van de comics en de geanimeerde shows die ik keek, waren van DC. The Flash is altijd een van mijn favorieten geweest, maar ook van Justice League en Green Lantern heb ik heel veel comics gelezen."

Een beetje boon

Ed Boon over zijn favoriete characters in Injustice 2. "Ik ben vooral hyped over Brainiac en Darkseid. Zij hebben zoveel geschiedenis in het DC-universum, dat ik het echt fantastisch vind dat we ze kunnen representeren in deze game. We hadden Darkseid natuurlijk al in Mortal Kombat vs DC, maar dit keer is hij veel prominenter aanwezig."

DE ROL VAN ED BOON

Ed Boon is creative director bij NetherRealm en een ware videogame legende. Ik had hem al een keer gesproken over hoe betrokken hij is bij Mortal Kombat, en zijn invloed op die franchise is best wel groot. Hij denkt nog altijd mee bij het verzinnen van zowel moves als fatalities en heeft regelmatig de opdracht gegeven aan z'n team om bepaalde characters te ontwerpen. Dat laatste kan natuurlijk niet bij Injustice, maar is hij ook net zo betrokken bij dit project?

"Oh, absoluut! Ja, dat is eigenlijk mijn baan. We hebben een team van meer dan 150 mensen die allemaal aan verschillende delen van de game werken; van het verhaal, tot aan special effects, audio, animaties en gamedesign. Allemaal experts op bepaalde gebieden die iets toevoegen aan het geheel.

Het is aan mij om het schip een beetje te besturen, om te beslissen welke features in de game komen en welke we nog gaan bewaren voor een volgende. Eigenlijk lever ik een bijdrage aan zo'n beetje alle aspecten van de game, maar ik ben niet de 'sleutelexpert'. Ik ben niet de lead animator, niet de lead story teller, maar wat betreft het grote plaatje ben ik degene die aan het roer staat."





WOUTERS LEAGUE OF MEESTERLIJKE INJUSTICE N00BS

5 BRAINIAC

Brainiac debuteerde al in 1958 en zijn ontwerp is daarom ook altijd wat ouderwets geweest: een beetje zoals aliens er in 50's en 60's films uitzagen. Maar ook dat maakt van Brainiac een van de echte klassieke eindbazen, eentje die vooral in de DC-animatiefilms goed tot z'n recht kwam als een extreem geduchte tegenstander voor Supes. Tot op het moment van schrijven is er nog geen gameplay verschenen van Brainiac, maar ik weet zeker dat NetherRealm vette dingen gaat doen met deze superschurk.

4 BLACK CANARY

Hoewel ik geen groot fan ben van Black Canary in Arrow (ik ben überhaupt geen fan van die serie), vind ik het personage in de comics verder wel erg interessant. Haar stoere, zwarte pakkies van leer en shit, plus het feit dat ze haar superpowers combineert met kick-aars martial arts moves, maken van haar wat mij betreft een van de beste vrouwelijke characters in het DC-universum. Ik heb nog niet met haar kunnen knokken in Injustice 2, maar aan haar moves te zien gaat ze wel een van m'n favorieten worden.

3 SUPERGIRL

Onschuldig en misschien een beetje naïef, maar tegelijkertijd SUPERFUCKINGSTERK, dat is het enigma van Supergirl in een notendop. Net zoals haar neef kan ze tegenstanders bevriezen met haar adem en schiet ze lasers uit haar ogen, maar toch heeft ze een heel eigen feel. Zo slaat ze niet alleen maar met haar vuisten, zoals Kal-El bijna constant doet, en lijkt ze iets sneller te zijn. Ik ga flink op jacht naar nieuwe outfits voor deze dame zodra de game er is!

2 POISON IVY

Behalve het feit dat ze nogal, ehm... sensueel is, vind ik Poison Ivy vooral interessant vanwege de mogelijkheden die haar controle over flora biedt. Ik heb al gekke shit zien langskomen in de trailers, waarin ze haar tegenstanders te pakken neemt met enorme vleesetende planten en ze op een troon van enorme bloemen zit, maar er zijn nog veel meer mogelijkheden op het gebied van moves. Met het ontwerp zit het wel goed, nu nog zien of ze ook een goede vechter wordt!

1 SWAMP THING

Weer een nature lover! Mijn favoriete schrijver ooit, Alan Moore, heeft een ontzettend goede serie comics gemaakt over dit wandelende stuk moeras, waarin hij hem neerzet als een even tragisch als boeiend personage. Alleen daarom al ga ik hard m'n best doen om Swamp Thing te meesteren in Injustice 2, want dat verdient hij gewoon. Maar sowieso lijkt hij precies het character te worden waar ik van hou in fighters: een vrij snelle, sterke vechter wiens klappen een echte 'ooompf!' hebben. Een geduchte tegenstander voor m'n favoriet Aquaman?





Robin had door dat Blue Beetle stiekem geholpen werd door The Invisible Man.

het is de insteek van The CW tegen die van het DCEU. De vrolijke, lichte en humoristische versie van DC-helden verzet zich tegen de duistere, moordende antihelden die zichzelf beschouwden als het antwoord op de kleurrijke Marvel films. Ik vind helemaal mooi!

Het hart van de fanboy

Zo zijn er wel meer handige manieren waarop Injustice 2 gebruik maakt van de hype in andere media. Grodd, een grote gorilla met een superbrein, is bijvoorbeeld een van de eerste characters die aangekondigd werd, vooral omdat deze bad guy een grote rol heeft in de serie van The Flash. Hetzelfde geldt eigenlijk voor de later aangekondigde Firestorm.

Een beetje boon

Ed Boon over de cultuur bij NetherRealm: "Als iemand een goed idee heeft, maakt niet uit wie het is, dan mag hij dat pitchen tijdens een vergadering en als iedereen er enthousiast over is, dan doen we het meestal gewoon."

De populariteit van die andere CW-serie, Arrow, wordt overigens ook niet genegeerd, want Black Canaray en Captain Cold zijn daarin prominente personages die ook nieuw zijn in NetherRealms superhelden knoksequel. Dan hebben we Brainiac, een schurk die juist in Injustice 2 gestopt lijkt te zijn omdat hij door de makers van films en series genegeerd wordt, ondanks het feit dat fans om hem schreeuwen.

En laten we ook de comics niet vergeten, want het zou me niets verbazen dat Robin een van de nieuwe characters is (aangekondigd met een battle tussen hem en Bats in de story trailer) vanwege de populariteit van comics zoals Robin Son of Batman en Batman and Robin Eternal begin vorig jaar.

Het lijkt wel of NetherRealm hun oor op het kloppende hart van het DC-fanboyism heeft gelegd, en het mooie daarbij is dat Warner Bros. hen praktisch vrij spel heeft gegeven om te doen en te laten wat ze willen met hun superheldenuniversum!

Lootalicious

Een fightinggame draait natuurlijk voor een groot deel om de characters; en als er een beetje veel zijn, ze vette moves hebben en de balans tussen iedereen okay is, dan ben je al een heel eind. Maar NetherRealm is een stukkie ambitieuzer dan dat met Injustice 2

WOUTERS SOCIETY OF BANKZITTERS

5 DARKSEID
Begrijp me niet verkeerd, Darkseid is een awesome personage, een beetje de Thanos van DC. Maar waarom is hij een pre-order character?!

4 CHEETAH
NetherRealm heeft qua ontwerp weinig nieuws gedaan met het personage en de moves lijken vooralsnog een lichte variatie op die van Catwoman.

3 SCARECROW
Deze vijand van Batman kan eigenlijk helemaal niet zoveel, behalve een gevaarlijk gas in je gezicht spuiten waar je 'm van flipt. Z'n nieuwe ontwerp is interessant, maar ik betwijfel of hij een goed uitgewerkte knokker zal zijn.

2 FIRESTORM
Heeft een beetje een lullig ontwerp en de meeste moves lijken een redelijk standaard gevalletje van 'wat zou jij doen als je vuurkrachten had?'.

1 CAPTAIN COLD
DC kent een shitload aan lame-ass schurken, maar deze knakker (die eigenlijk weinig meer is dan een rukker met een vriespistool) heeft ondanks z'n lameness nog best wel een prominente plek veroverd in het universum. Zelfs in de CW-series, waarin ik hem ook echt een wanker vind.





Bij ons in het dorp hebben we nog een videotheek. Ik vroeg daar of Batman Forever te huur was. Zei die gast 'nee, hij moet binnen twee dagen weer terug'.



en komen daarom met een zeer risicovolle, maar in potentie awesome feature: loot.
In principe kan je voor elk gevochten potje, zowel off- als online, nieuwe chestpieces, laarzen, handschoenen, shit voor op je hoofd en weet ik veel wat voor armor allemaal scoren, die je superheld niet alleen qua uiterlijk, maar ook wat betreft stats gaat veranderen. Sommige brengen zelfs speciale moves met zich mee!
Hiermee kan de singleplayer natuurlijk een stuk interessanter worden, aangezien je zelfs na het uitspelen van alle modes, voor zover dat kan, nog steeds bezig kunt zijn om je characters er anders te laten uitzien en/of betere stats te geven. Maar ook online ben je best een mannetje als je Superman er uitziet als Red Son. Bovendien zijn er in de multiplayer speciale events waarvoor je zeldzame stukken loot kunt scoren, dus al met al kan deze loot feature bijzonder motiverend zijn.
Sterker nog: het zou nog maanden, zo niet jaren later een reden kunnen zijn om Injustice 2 weer in je console te schuiven, aangezien we allemaal wel weten hoe fijn het kan zijn om naar een speciaal item toe te werken. World of Warcraft is er groot mee geworden!

Een beetje boon

Ed Boon over de overeenkomsten tussen het DC-universum en Mortal Kombat: "Er zijn zeker parallellen tussen Mortal Kombat en DC. MK gaat misschien iets minder ver wat betreft vliegende personages enzo, maar er zijn zeker invloeden van superhelden waar ik aan blootgesteld werd tijdens mijn leven en die in Mortal Kombat zijn terechtgekomen."

One-of-a-kind

Grappig hoe tegenstrijdig het idee van loot eigenlijk is voor een superheldengame. Per slot van rekening is het meest herkenbare aan Superman die dikke S op z'n borst, niet zozeer die 'jerry curl' die zo'n beetje half over z'n voorhoofd hangt. Dus aan de ene kant gaat NetherRealm heel vernuftig (mooi woord is dat toch, vooral omdat je 'm kunt uitspreken alsof je geen bovenlip hebt) om met de publieke perceptie van superhelden, om het vervolgens bijna onherkenbaar te maken door good guys in bad guys te veranderen en hun outfits volledig aanpasbaar te maken. Het is heel lang geleden dat we soortgelijke controle hadden over superhelden: de laatste keer was, als we alle mobiele spelletjes en gratis games even negeren, volgens mij in Marvel: Ultimate Alliance 2 uit 2009. En zelfs daarin zat je vast aan een aantal reeds bepaalde outfits; dus is Injustice 2 niet alleen op het gebied van fightinggames een uniek geval (wat dat betreft heb ik voor het laatst in Soul Calibur 3 m'n fighters aan zitten passen met verschillende stukken armor), maar ook een zeer one-of-a-kind superheldenspel.
Bovendien, zolang Rocksteady nog niet heeft aangekondigd waar ze nu mee bezig zijn na Batman: Arkham Knight, is het samen met Spider-Man PS4 en Marvel vs Capcom 4 ook létterlijk een uitzonderlijk computerspel. Als jullie nu allemaal effe een superhelden fanboy/girl worden, dan kunnen we daar misschien nog iets aan veranderen!

Een beetje boon

Ed Boon over wat de grootste uitdagingen zijn om een verhaal te verzinnen voor een fightinggame vol met superhelden: "Een daarvan is om iedereen genoeg 'screen time' te geven, zodat de fans van dat personage tevreden zijn. We hebben ongeveer dertig characters, dus ze kunnen niet allemaal even betrokken zijn bij het verhaal, maar we proberen wel genoeg fanservice te geven. En naast hun rol in het verhaal zijn er nog hun super moves en de special moves in de game, zinnen die ze tegen de andere characters zeggen, hun victory moves... dat alles is één grote viering van dat personage."

> **"Vrijwel allemaal boeiende characters die slim zijn gekozen uit de duizenden DC-luitjes."**



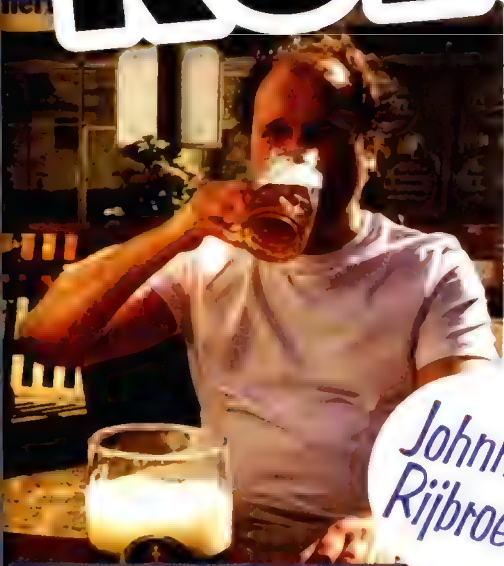
VERWACHTING *WOUTER:*
Met een slim uitgekozen rooster aan vechters en een interessante nieuwe loot feature dat de hele game op een positieve manier kan domineren, maakt Injustice 2 een goede kans om nóg meer uurtjes van m'n tijd op te slokken dan z'n voorganger al deed.

- + Supergirl slaat Superman voor z'n smoel.
- + Boeiende characters die slim zijn gekozen.
- + Met loot bepalen hoe je fave superhelden eruitzien!
- − Gaat dat lootsysteem wel werken? En is de game wel genoeg als het niet werkt?

SPECS
FIGHTER
NETHERREALM/WARNER BROS.
MEI 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/INJUSTICE-2


msi
intel CORE i7 inside
HOE BRENG JIJ DE MEIVAKANTIE DOOR?
MSI GL72 6QF-410NL
INTEL® CORE™ I7-6700HQ PROCESSOR
WINDOWS 10 HOME
NVIDIA® GEFORCE® GTX 960M
1TB HDD
nu €999
Nahimic 2
SHIFT
Cooler Boost 3
steelseries
#vakantie #casual
Januari 2017
HARDWARE.INFO
EXCELLENT
MSI GE62VR 6RF-081NL
INTEL® CORE™ I7-6700HQ PROCESSOR
WINDOWS 10 HOME
NVIDIA® GEFORCE® GTX 1060
256GB SSD + 1TB HDD
nu €1549
VR READY
Cooler Boost 4
XSplit | Gamecaster
SILVER-LINING PRINT
#vakantie # toegewijd
verkrijgbaar bij:
4LAUNCH
INFORMATIQUE
echt verstand van computers
wehkamp.nl
hardware-expert
INTEL INSIDE®. BUITENGEWONE PRESTATIES OUTSIDE.
Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

KULUM





www.jrbvorm.com

Op reis naar:
Lekker op de fiets naar kantoor.

Speelt:
Horizon: Zero Dawn en zsm Mass Effect en Ghost Recon.

Johnny Rijbroek

Johnny Rijbroek is alweer een dikke vier jaar vormgever van ons blaadje, dus de hoogste tijd voor een Kulum, waarin hij o.a. vertelt over zijn bizarre eerste kennismaking met Niels, Maarten en Ed...

IN DEN BEGINNE...

Vroeger gaf ik weinig om games. Een vriend had een PlayStation en ik kon niet begrijpen waarom iemand honderden guldens uit wilde geven om spelletjes te kunnen spelen. Tot ik als grafisch vormgever werd aangenomen bij het Haarlems Uitgeef Bedrijf in, duh, Haarlem. Maar ik ga te snel. Ik ben altijd met tekenen bezig geweest, maar toch heeft het lang geduurd voor ik besloot daar daadwerkelijk iets mee te doen. Na een afgebroken studie Geschiedenis besloot ik uiteindelijk naar de grafische school te gaan, maar ik kon het niet meer opbrengen om nog langer in de schoolbanken te hangen. Ik wilde werken. Na het volgen van enkele grafische cursussen kon ik als leerling vormgever aan de slag bij een drukkerij.

GAMESBLADEN

Eind jaren negentig werd ik benaderd door het Haarlems Uitgeef Bedrijf (HUB) om onder andere het PlayStation Codeboek te maken met als hoofdredacteur, jawel, Niels Roodenburg. Voor zover ik mij kan herinneren was dit de laatste klus die Niels voor het HUB deed, want hij werd kort daarna aangenomen bij de VNU als redacteur van de grote concurrent: Power Unlimited.
Jos Bouman werd mijn nieuwe hoofdredacteur en samen met hem en Arthur Geraerts hebben we jarenlang hele leuke bladen mogen maken zoals de PlayStation Codeboeken, NGamer, Xbox Magazine en GMR. Jos en Arthur deelden een klein kantoortje en op een dag liep ik daar naar binnen. Ik hoorde schoten en explosies en zag dat Arthur met een spelletje bezig was. Ik keek op zijn scherm en wat ik zag kon ik bijna niet bevatten. Amerikaanse soldaten die het strand van Normandië bestormden. Duitsers die vanuit de bunkers hun zware machinegeweren leegschoten op die arme drommels... het was Return to Castle Wolfenstein en ik was verkocht. Sinds die dag kan ik met trots zeggen dat ik een gamer ben.



BLADEREN MET ED

Eind 2012 moest het HUB, dat inmiddels PU had overgenomen, reorganiseren en raakte ik mijn baan kwijt, maar omdat ik het al langer als zelfstandig vormgever wilde proberen, startte ik onder de naam JRB Grafisch Illustratie Bureau mijn eigen bedrijfje en ik kon mijn geluk niet op toen de directie van HUB mij vroeg of ik misschien de PU wilde gaan doen.
Ik werd uitgenodigd op het kantoor van de Power Unlimited om daar in een gesprek met Ed, Niels (inmiddels uitgever) en hoofdredacteur Maarten Blonk te praten over een eventuele samenwerking. Ik was bloednerveus. 'Dit is de PU jongen', dacht ik, 'dit is effe andere koek'.
Het gesprek vond plaats in de keuken, maar tijdens het gesprek verontschuldigde Ed zich ineens, want hij moest effe een filmpje opnemen. Ook Maarten en Niels gingen even weg en zo zat ik daar in m'n eentje in de keuken met een kop koffie. Plotseling vloog de deur naast me open en kwam Ed triomfantelijk het kantoor binnenlopen. De redactie ontplofte en er werd geschreeuwd, gejuicht en confetti vloog door de lucht. Het bleek dat het openingsfilmpje van Bladeren met Ed werd opgenomen.

LEEST MOMENTEEL...

Alles van Stephen King. Ik heb misschien wel twintig jaar, met uitzondering van World War Z, geen boeken gelezen maar sinds mijn verhuizing naar een heerlijk rustig appartement heb ik die oude hobby weer opgepikt.



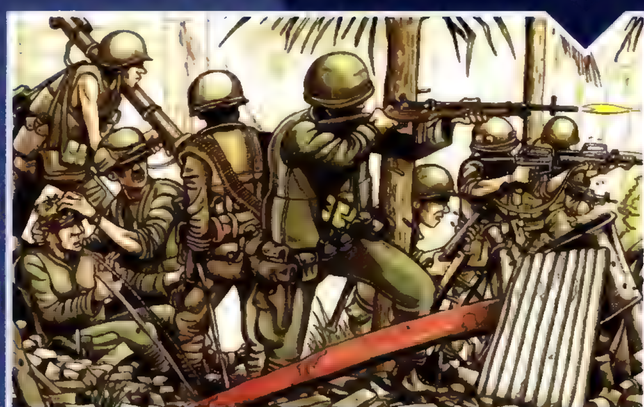




Ik wist effe niet waar ik het zoeken moest, wat een chaos! Na het filmen schoven Ed, Niels en Maarten weer aan tafel of er niks gebeurd was en werd het gesprek voortgezet. Ik deed net alsof ik het allemaal vrij normaal vond maar zo voelde het op dat moment niet. Afijn, lang verhaal kort: ik kon aan de slag voor de Power Unlimited. Eindelijk.

ILLUSTRATIES

Inmiddels doe ik naast PU ook wat andere klussen, zoals het restylen van KIJK Magazine. Mijn laatste grote opdracht was voor Logopediehuiswerk.nl waar ik in drie weken tijd meer dan honderdzeventig (!) illustraties voor heb gemaakt. Een schitterende klus en een mooie aanvulling op mijn portfolio aangezien ik meestal toch wat zwaardere onderwerpen kies om te tekenen (zie jrbvorm.com).
Ik ben echter blij dat ik me het grootste deel van mijn tijd volledig op de PU mag storten. ✖



NI NO KUNI 2
REVENANT KINGDOM



De legendarische Japanse ontwikkelaar Level 5 die samen met Studio Ghibli (de 'Japanse Disney') een prachtige JRPG maakt? Pffft, Ni No Kuni was bijna te mooi om waar te zijn. Aan het vervolg doet Ghibli echter niet meer mee. Geen reden tot paniek, zegt Samuel.

Dat Ni No Kuni: Wrath of the White Witch in 2013 uitkwam in het westen was een godsgeschenk. Het was een experiment, want men ging er in eerste instantie niet van uit dat gamers buiten Japan geïnteresseerd zouden zijn in een koddig, tekenfilmachtig Japans rollenspel over een jongetje uit de echte wereld die, na de dood van z'n moeder, afreist naar een fantasiewereld in de hoop haar terug te halen.

Nou, uitgever Bandai Namco mag blij zijn dat ze dit experiment hebben uitgevoerd, want Wrath of the White Witch was een groot succes: wereldwijd wist de game meer dan anderhalf miljoen exemplaren te verkopen, waarmee het een van de beter verkochte PS3-exclusives werd.

Dit succes was voor een flink deel te danken aan de animatiestudio waar Level 5 de game mee ontwierp: Studio Ghibli. Dit legendarische, wereldwijd geliefde animatiehuis - verantwoordelijk voor tijdloze klassiekers als My Neighbor Totoro, Princess Mononoke en Spirited Away - nam niet alleen de prachtige, handgetekende cutscenes voor z'n rekening, maar tevens de gehele art style van de game. Het resultaat was... nee, ís, een van de mooiste JRPG's aller tijden.



MACHTSGEIL

Studio Ghibli doet echter niet mee met het vervolg, Revenant Kingdom. Niet omdat ze geen vriendjes meer zijn met Level 5, maar omdat de studio roerige tijden doormaakte na de zoveelste poging tot pensioen van sleutelfiguur Hayao Miyazaki (ondertussen is hij voor de zoveelste keer terug, maar dat terzijde.)

> "NIET ALLEEN HET VERHAAL EN DE WERELD ZIJN VOLLEDIG NIEUW. OOK DE COMBAT IS BEHOORLIJK OP DE SCHOP GEGAAN."



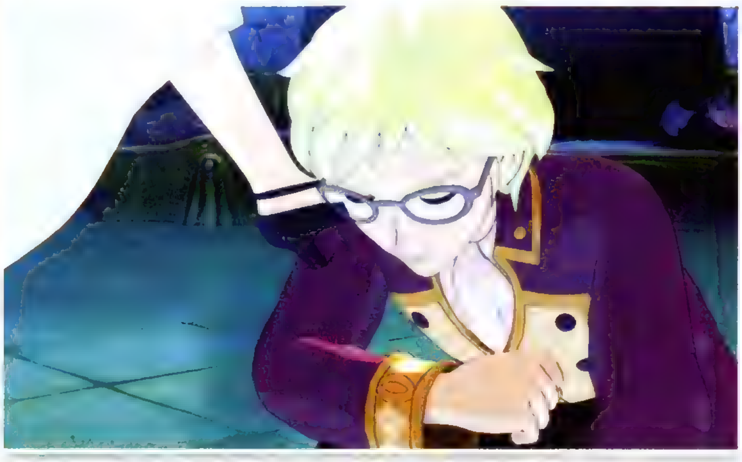
Is dit slecht nieuws? Totaal niet: Level 5 heeft gezworen Ghibli's huisstijl intact te houden. Daarnaast werkt ex-Ghibli tekenaar Yoshiyuki Momose nu voor Level 5 én aan deze tweede Ni No Kuni, dus men mag Revenant Kingdom gewoon als een Ghibli project beschouwen, aldus Level 5. Bewijs hiervan zijn onder andere de ultra schattige Higgledies: kleine wezentjes die de Familiars uit de eerste game vervangen, en die verrassend veel lijken op de even knuffelbare Kodama bosgeestjes van Princess Mononoke.

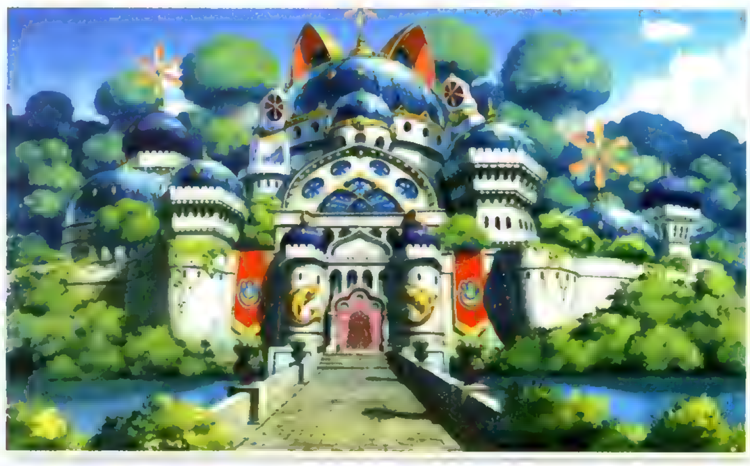
Toch zullen er ook genoeg elementen heel anders zijn in Ni No Kuni 2. De grafische stijl is weliswaar identiek, maar Level 5 heeft wel gezegd het allemaal ietsjes volwassener te willen laten ogen. Niet meer door de ogen van een kind dus, maar door die van Evan, een jonge koning die door zijn machtsgeile ondergeschikten van de troon is geschopt omdat ie een te zachtaardig karakter zou hebben.

REAL-TIME

Dat deze adellijke jongen er als een androgyn meisje bijloopt én vossenoortjes heeft, moet je maar op de koop toenemen. Japan blijft Japan.

Hoe dan ook, belangrijk is om

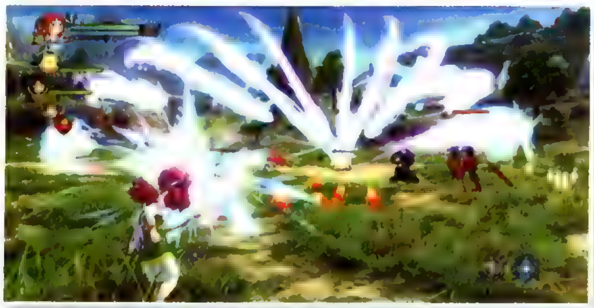












te weten dat Revenant Kingdom géén direct vervolg is op Wrath of the White Witch, want Ni No Kuni 2 is een volledig nieuw, losstaand verhaal dat zich in een andere wereld afspeelt. De game zal af en toe verwijzen naar zijn voorganger door zaken als identieke locatienamen maar dit zijn eerder knipogen.

Wellicht was het dus een betere keuze geweest om de '2' in Ni No Kuni 2 weg te laten, want niet alleen het verhaal en de wereld zijn volledig nieuw, ook de combat is behoorlijk op de schop gegaan. Weg is het semi real-time gevechtssysteem dat enigszins turn-based gespeeld kon worden (zie kader); daarvoor in de plaats is er nu directere, snellere, werkelijk real-time combat die jou volledig controle geeft over je personage (en de teamleden, waar je tussen kunt schakelen).

Een handjevol hardcore Level 5 fans zal deze verandering waarschijnlijk niet zo waarderen, maar voor het gros van de gamers zal dit dé oplossing zijn voor de ietwat herhaaldelijke combat van deel één, waarbij je niet zozeer het gevoel had dat je meevocht, maar eerder dat je alleen maar rondjes liep terwijl je anderen commando's gaf.

KINGDOM BUILDING

De interessantste nieuwe toevoeging is er echter een waar Level 5 expres nog weinig over heeft losgelaten: het zogenaamde Kingdom Building. Dit systeem laat je een volledig nieuw koninkrijk opbouwen... wat tevens impliceert dat Evan zijn voormalige koninkrijk niet zal weten terug te winnen. Hoe dit Kingdom Building precies in z'n werk gaat weet nog niemand, maar wie het oeuvre van Level 5 kent, zal zich vast de PS2-klassiekers Dark Cloud en Dark Chronicle herinneren. In deze games kwam je gameplaysegmenten genaamd Georama tegen, waarin je op bijna SimCity-achtige wijze dorpen kon (her)bouwen als je de juiste grondstoffen had. Aangezien Level 5 het fijn vindt om hun eigen ideeën te hergebruiken en te perfectioneren, kan men er gerust van uitgaan dat Kingdom Building een evolutie zal zijn van dit Georama-concept.



UITSTEL?

Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom moet later dit jaar uitkomen op PlayStation 4 en PC. Ondergetekende heeft daar echter een hard hoofd in, want weet je waar Level 5 ook een handje van heeft? Games uitstellen. Dat ze in januari van dit jaar toegaven dat de game op dat moment nog maar 45% af was, is genoeg reden om te geloven dat deze tweede Ni No Kuni 2017 niet gaat halen. Maar goed, liever een uitgesteld meesterwerk dan een afgeraffeld rotzooitje, nietwaar? Dat deze franchise ook hier in 't westen springlevend is, is al genoeg reden tot vreugde. ✖



TURN-BASED IS DOOD: LANGE LEVE REAL-TIME?

Het vechtsysteem van de eerste Ni No Kuni is vergelijkbaar met die van andere JRPG's van Level 5, zoals White Knight Chronicles: volledig in real-time, maar met systemen die de 'beurten' van turn-based games nabootsen. Wanneer je je Familiars en groepsleden acties laat uitvoeren, moeten ze namelijk even wachten tot ze een andere actie mogen uitvoeren. Ook tijdens het kiezen van deze acties pauzeert de battle volledig; twee systemen die erg turn-based aanvoelen dus.

Daarentegen was je wel vrij om tijdens deze 'herlaadmomenten' rond te lopen, om bijvoorbeeld items op te pakken en vijandelijke aanvallen te ontwijken, dus over het algemeen speelde het gevecht zelf zich wel degelijk in real-time af.

'Een interessant hybride vechtsysteem dat zich kan meten met die van de Tales of-serie', vond de een. 'Vlees noch vis', vond de ander. Wat je mening ook was; de combat van Ni No Kuni was eigenlijk het enige onderdeel waar men nog duidelijk aan had mogen sleutelen.

ACTIE-RPG

Level 5 heeft er daarom voor gekozen om met Ni No Kuni 2 volledig de actie-RPG-kant op te gaan: elk van de vier knoppen resulteert in een handeling, en met de schouderknoppen kun je deze vier acties aanpassen (links voor commando's voor de Pikmin-achtige Higgledies en rechts voor je eigen mana-verbruikende speciale aanvallen).

Daarmee sluit Revenant Kingdom zich aan bij het groeiende aantal JRPG-franchises met real-time actie. Dat ook giganten als Final Fantasy dit omarmen (zelfs de FF VII-remake wordt een keiharde actie-RPG, ondanks dat het origineel zo turn-based was als maar kon) toont aan dat de tendens om 'ouderwetse' turn-based systemen de rug toe te keren evident is

UNIEKE KWALITEITEN

Betekent dit dat om-beurten-menuutjes-combat aan het uitsterven is? Gelukkig niet. Ondanks dat statische turn-based gameplay ooit ontstaan is uit noodzaak (de alleroudste JRPG's waren immers technisch niet geavanceerd genoeg om 'echte' combat weer te geven) biedt deze vorm van vechten veel unieke kwaliteiten. Het legt bijvoorbeeld meer de nadruk op het strategische denkwerk van een speler dan op zijn fysieke skills, wat verklaart waarom franchises die om strategie en tactiek heen zijn gebouwd (Pokémon, Fire Emblem) deze vorm van gameplay nooit zullen verlaten.

Daarnaast zijn er ook franchises waarbij nostalgie juist de charme van het product bepaalt. De legendarische, langlopende Dragon Quest reeks is hier een mooi voorbeeld van, maar ook nieuwere franchises als Bravely Default zijn juist zo sterk omdat ze zo 'lekker old skool' wegspelen. Nee, turn-based actie zal nooit uitsterven, al mogen we er wel van uitgaan dat de Ni No Kuni franchise er voorgoed afscheid van heeft genomen.



RIME

WITNESS THE JOURNEY OF THE ICO WAKER!

Indiegames doen het erg goed tegenwoordig; sommige behalen zelfs het financiële en kritische succes van Triple A games. RiME zou weleens de volgende onafhankelijke titel kunnen zijn die daadwerkelijk mainstream succes behaalt.



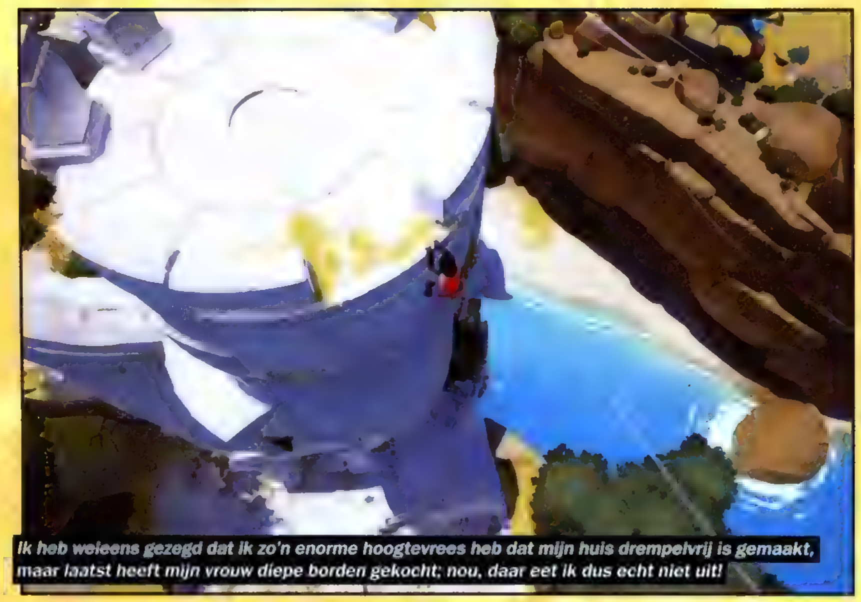
De ontwikkeling van RiME is niet bepaald zonder slag of stoot gegaan. De game werd in eerste instantie onder de naam Echoes of Siren gefinancierd door Microsoft, waarna het echter snel door de Amerikanen gecanceld werd. Daarna nam Sony de financiering en rechten over, waarna de game, als RiME, wereldwijd in 2013 onthuld werd met behulp van een mooie E3 trailer.
Vervolgens werd het echter akelig lang stil rond de game, totdat ontwikkelstudio Tequila Works vorig jaar opeens meedeelde dat ze 'de rechten van Sony hadden teruggewonnen'. Eh, okay?

Het goede nieuws daarvan is dat RiME nu ook op andere platformen dan alleen de PlayStation 4 verschijnt, maar je kunt je afvragen waarom zowel Microsoft als Sony hun exclusieve handjes van dit ogenschijnlijk prachtige project hebben afgetrokken.

Nep?

Er doken zelfs geruchten op die beweerden dat wat er in 2013 op de E3 werd getoond eigenlijk nep was. Dat de trailer een kunstig in elkaar gerenderd filmpje was dat géén gameplay liet zien, en dat de studio ontzettend veel moeite had om een daadwerkelijke game om de concepten van die trailer heen te bouwen.
De indiestudio bleef echter volhouden dat alles in-game was, maar gaf wel toe dat ze ontzettend veel druk voelden sinds de release van die trailer, want het is natuurlijk hartstikke leuk dat iedereen zo onder de indruk was en dingen riep als 'wow, dit ziet eruit als de nieuwe Wind Waker!', maar om als kleinschalige, zelfstandige studio aan die verwachtingen te voldoen, is natuurlijk makkelijker gezegd dan gedaan.
Nu de releasedatum eindelijk in zicht is, wordt het in ieder geval steeds duidelijker wat RiME nou precies is én of het zich kan meten met de top.

"Een redelijk unieke puzzel-platformer die meer ambitie lijkt te hebben dan de meeste games met het label 'indie'"



Ik heb weleens gezegd dat ik zo'n enorme hoogtevrees heb dat mijn huis drempelvrij is gemaakt, maar laatst heeft mijn vrouw diepe borden gekocht; nou, daar eet ik dus echt niet uit!

IS HET VERGELIJKBAAR MET THE WIND WAKER?

Eh, eigenlijk alleen stilistisch.

RiME is net als Nintendo's GameCube klassieker een cel-shaded game waarin de felle kleuren en sterke belichting een tekenfilmachtige sfeer weten neer te zetten. Gebieden die voornamelijk één kleur bevatten, zoals grasvelden, lucht en zee, komen daarom ontzettend sterk naar voren in beide titels. Ook draaien beide games om een jonge knul die onder andere puzzels moet oplossen om verder te komen in z'n avontuur.
De puzzels zijn echter onvergelijkbaar: in The Wind Waker moet je ze oplossen met een heel arsenaal aan items en wapens, terwijl in RiME de omgeving handmatig gemanipuleerd moet worden. RiME z'n hoofdrolspeler is behoorlijk atletisch, maar heeft géén magische voorwerpen bij zich; puzzels bestaan uit objecten oppakken en verschuiven.
Het allergrootste verschil met Zelda is echter het feit dat er in RiME helemaal geen combat zit; waar Link het verkennen en gepuzzel afwisselt met zwaardvechten, focust de jongen van RiME zich puur op het achterhalen van de geheimen van het eiland waar hij zich bevindt.

IS HET VERGELIJKBAAR MET ICO?

Behoorlijk.

Een in rood geklede jongen met een getinte huidskleur die van een minimalistisch, fantasievol eiland af moet zien te komen door middel van verkenning, platforming en omgevingspuzzels? Dat klinkt behoorlijk identiek. De makers van de beide games geven daarnaast toe esthetisch ontzettend beïnvloed te zijn geweest door de surreële kunst van Giorgio de Chirico, wat in beide titels de warme, Mediterraanse kleuren en droomachtige sfeer verklaart.

Toch voelen de twee games heel anders aan, mede omdat ICO uiteindelijk draait om het beschermen van een tweede personage, en daarmee voor een veel emotionelere ervaring gaat. Ook bevat ICO combat, ondanks dat 't zwaaien met die stok (expres) erg klungelig wegspeelt en maar een zeer klein deel van de ervaring vormt. RiME wil daarentegen de eenzaamheid van zijn hoofdrolspeler benadrukken.

Tenslotte spelen de puzzels een veel belangrijkere en fantasievollere rol in RiME dan het handjevol hersenkrakertjes in ICO. Beide games trachten stille, minimalistische, sfeervolle, speelbare schilderijen te zijn, maar de focus ligt op hele andere gameplay-elementen.



IS HET VERGELIJKBAAR MET JOURNEY?

Thematisch en gevoelsmatig zeker.

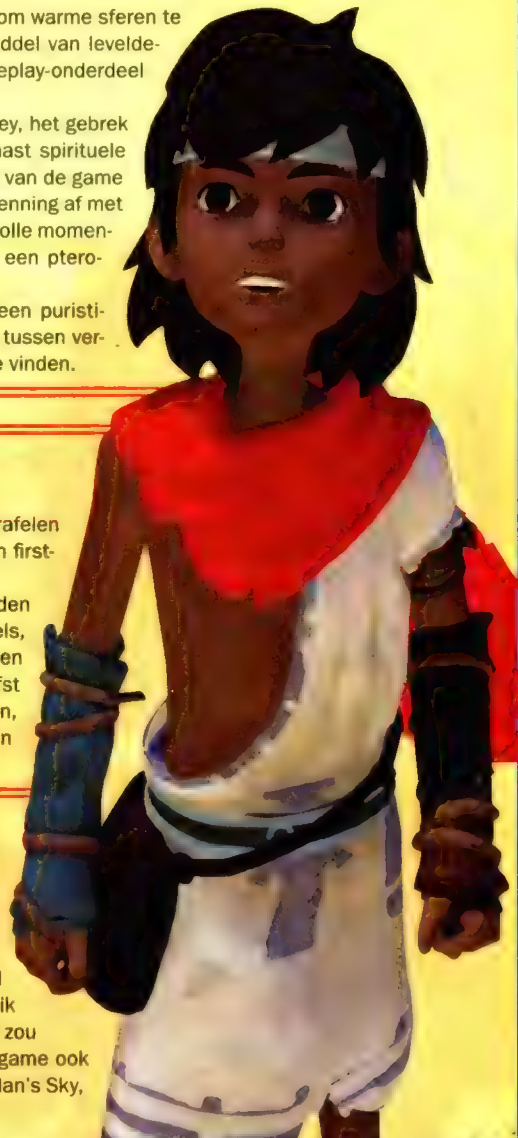
In Journey word je, zonder enige info, in een uiterst gestileerde woestijn gedropt waar je je erg nietig voelt en waar het je doel is om naar een gigantisch object toe te gaan: de berg. In RiME word je, zonder enige info, op een uiterst gestileerd strand van een eiland gedropt waar je je erg nietig voelt en waar het je doel is om naar een gigantisch object toe te gaan: de centrale toren.



Beide games zetten sterk kleur- en lichtgebruik in om warme sferen te creëren, vertellen hun verhaal uitsluitend door middel van leveldesign en presentatie én gebruiken geluid als gameplay-onderdeel om de omgeving mee te manipuleren.

Het verschil zit 'm in de puzzels (of, zoals bij Journey, het gebrek daaraan.) Journey is een rustgevende, serene, haast spirituele ervaring waarbij verkenning en platforming de crux van de game vormt. RiME daarentegen, wisselt soortgelijke verkenning af met behoorlijk geniepige (omgevings)puzzels en stressvolle momenten waarbij je bijvoorbeeld moet wegrennen voor een pterodactylachtige vogel.

Beide games zijn beeldschoon, maar Journey is een puristischere, uniekere ervaring, terwijl RiME een balans tussen verkenning-, platform- en puzzel-gameplay probeert te vinden.



IS HET VERGELIJKBAAR MET THE WITNESS?

Wellicht het meest van alle games die hier genoemd zijn!

In beide games moet de speler de geheimen van een mysterieus eiland met mysterieuzere constructies zien te ontrafelen aan de hand van ingenieuze puzzels, die vaak ook spelen met omgeving en perspectief. The Witness is echter een first-person ervaring, terwijl RiME een third-person game is die complexere platforming mogelijk maakt.

Beide games bevatten puzzels waarbij je bijvoorbeeld goed naar je omgeving moet kijken en de juiste hoek moet vinden om de oplossing te kunnen zien, maar The Witness gaat daarbij voor kwantiteit: die game bevat honderden lijnpuzzels, wat een speler een uur of tachtig kan kosten om uit te spelen. RiME is een veel kortere ervaring, uit te spelen in een uur of tien, waarbij afwisseling, visuele pracht en manipulatie van de omgeving een veel grotere rol speelt. Het tofst is hierbij de mogelijkheid om met een magische bal de gehele dag- en nachtcyclus van de wereld te manipuleren, zodat je de stand van de zon naar je hand kunt zetten en schaduwpuzzels kunt oplossen. Dat is niet iets wat je in The Witness meemaakt.

Twijfels

RiME is dus met een heleboel games te vergelijken, en er zijn zelfs nog een heleboel andere games waar je deze prachtige indiegame naast zou kunnen zetten, zoals het uitstekende Inside of het mysterieuze The Talos Principle.

Maar al deze vergelijkingen weten uiteindelijk niet te duiden wat RIME nou écht is: een toch wel redelijk unieke puzzel-platformer die meer ambitie lijkt te hebben dan de meeste games met het label 'indie'.

Het zijn vooral de Mediterraanse invloeden van de Spaanse ontwikkelaar Tequila Works die RiME zo aantrekkelijk maken, wat samen met de fantasievolle architectuur en kleurrijke landschappen voor een kinderlijke verwondering zorgt.

Toch ben ik nog niet helemaal overtuigd: dezelfde ontwikkelaar heeft hiervoor immers Deadlight gemaakt, en die game was nou niet bepaald om over naar huis te schrijven. En na de aankondigingen van al die andere 'prachtige, veelbelovende, baanbrekende' indiegames de afgelopen jaren, wil ik bij RiME ook eerst alles goed gespeeld hebben voordat ik er echt in ga geloven. Het zou immers jammer zijn als de game ook te vergelijken was met No Man's Sky, nietwaar? ★



VERWACHTING *SAMUEL:*

Vooral de vergelijkingen met Zelda moeten we laten liggen: RiME belooft een veel intiemere, simpelere, dromerige ervaring te worden dan dat genre-definiërende epos. Wel geeft RiME veel elementen van andere sfeervolle games een eigen twist. Ik ben benieuwd naar het eindproduct!

- \+ Esthetisch geweldig; stilistisch adembenemend.
- \+ De positie van de zon naar je hand zetten is een echt 'woah!' moment.
- − Doet qua sfeer iets te veel denken aan andere games.
- − De geschiedenis van de game en de ontwikkelaar.

PUZZEL-PLATFORMER
TEQUILA WORKS / GREY BOX
ZOMER 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/RIME

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

026 EEN TERUGBLIK VAN GRADDUS OP 24 JAAR PU
030 JJ, DIE UITZOEKT HOE ONS LAND ER VANAF KOMT IN GAMES
032 SIMON, DIE WEET WAT DESTINY 2 MOET GAAN BRENGEN
034 GAMEPSYCHIATER DR. PIL, DIE ADVIEZEN GEEFT AAN VERWARDE GAMERS
036 GRADDUS, DIE DE OPVALLENDSTE GIMMICKS IN GAMES BESPREEKT
038 EEN SPECIAL VAN JURJEN OVER DE GESCHIEDENIS VAN SONY PLAYSTATION
042 EEN KIJKJE IN HET SEMI-LEGALE GOKCIRCUIT ROND SKINS
044 DE PU-REDACTEUREN, DIE HUN MEEST NUTTELOZE TRIPS BESCHRIJVEN
046 SIMON, DIE IN DE RUBRIEK REVANCHE VOOR HET EERST SPEELT MET RED DEAD REDEMPTION
048 HET GAME-MONUMENT VAN GRADDUS: GOLDENEYE 007
050 EEN ONDERZOEK NAAR WAT ER MIS GING BIJ HET OOIT ZO SUCCESVOLLE TWO TRIBES
052 JJ, DIE VERTELT WELKE GAMES ER ZOAL VERBODEN WERDEN EN WAAROM
054 EEN OVERZICHT VAN ALLE AANKOMENDE EXCLUSIVES VOOR DE PLAYSTATION 4
056 DE VR MUSTHAVE AWARD VAN FLORIAN VOOR ROBO RECALL

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



MARVIN

Zo'n anderhalf jaar geleden namen we afscheid van Marvin, een van onze beste stagiairs ooit. En als je zo bij ons in de smaak valt, is dat afscheid vrijwel nooit definitief. Dus bleef Marvin verbonden aan de site, schreef hij twee keer een artikel in PU en heeft ie sinds deze maand zelfs een eigen plek op de redactie.

En waar sommige redacteuren (we noemen geen namen) zich om de haverklap laten afleiden door collega's, YouTube, Dumpert, Twitter, Facebook, Snapchat, Whatsapp, Reddit, Instagram, Tinder etc. zit Marvin aan een stuk door te bikkelen.

Zo deed hij de afgelopen maand de eindredactie van onze Formule 1/Racegames special, stond ie eind maart zowel zaterdag als zondag op Comic Con (waar hij tevens podiumpresentaties deed), schreef hij previews en reviews voor onze zustersites Insidegamer en Gamer, maakte hij features en Nachtwachten voor PU.nl en ging ie tussendoor ook nog effe verder met de laatste loodjes van z'n studie Nederlands.

Vooral Ed was zo aangenaam verrast door de productiviteit en energieke houding van Marvin, dat ie 'm niet alleen vroeg om hem komend nummer te vervangen als ie op vakantie gaat, maar ook besloot hem tot Speciale Redacteur van de Maand te bombarderen.

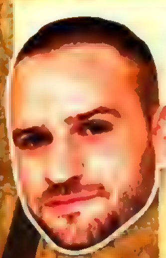
SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

HET LEUKE VAN KINDEREN HEBBEN, IS DAT JE ER DINGEN OP KUNT UITTESTEN.



Geen paniek; Jurjen heeft het over de Battle mode van Super Bomberman R.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

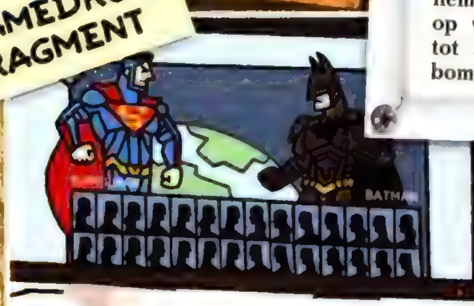


TUSSEN DE STRONT DOOR IS ER AF EN TOE EEN SCHITTERING TE ONTWAREN.

Ook bij een baggergame als Kona ziet rasoptimist Simon nog een lichtpuntje.

REVIEWS

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



IN DIT NUMMER

058 MASS EFFECT: ANDROMEDA
061 FLATOUT 4: TOTAL INSANITY
GOLD AWARD 062 PERSONA 5
064 KONA
065 SNIPPERCLIPS
066 YOOKA-LAYLEE
068 GHOST RECON: WILDLANDS
070 SNAKE PASS
072 SUPER BOMBERMAN R

OOK GESPEELD

2DARK
BLASTER MASTER ZERO
EVERYTHING
FAST RMX
MOMODORA: REVERIE UNDER THE MOONLIGHT
SHOVEL KNIGHT: SPECTER OF TORMENT
STYX: SHARDS OF DARKNESS
TOUHOU GENSO WANDERER
YO-KAI WATCH 2



POWER UNLIMITED DOOR DE JAREN HEEN

Dit is een zeer speciale PURetro. Het gaat namelijk eens niet over honden, shotguns of zombies, maar over de Power Unlimited zelf! Na bijna 25 jaar zou het verdomme eens tijd worden, vond Graddus.

VAN NUMMER 1 TOT NUMMER 281

WARD

Mijn mooiste PU-herinnering is Awk-Ward. Ik ontdekte samen met Tjeerd op Dreamhack per toeval dat random mensen interviewen niet mijn sterkste punt was. Grappig bleek het wel. De enthousiaste reacties op de video's zal ik nooit vergeten en waren de reden dat ik iedere E3 en Gamescom weer op pad ging.



STEVEN

Super cheesy, maar het leukste vond ik zo'n beetje alles. Werken aan de review van een game die je geweldig vindt, met een mede-gamer kletsen op een event die jouw stukje heeft gelezen, en stiekem als hoogtepunt natuurlijk toch de geweldige trips!





Nummer 1 (juli 1993)
Het legendarische debuut met vosje McCloud op de cover. Een collectors item, dat inmiddels een vermogen oplevert op Ebay... Ehm, nou ja; in ieder geval een paar euro. Qua inhoud onder meer de review van Star Fox (een 96!) en The Empire Strikes Back voor de Game Boy (beter dan de film!).



Nummer 7 (januari 1994)
Nog een berucht nummer, maar dan in de slechtste zin van het woord. Deze PU heeft namelijk de lelijkste voorkant ooit! Kijk ernaar. Sidder, huiver en walg. Wat moet het voorstellen? Een DJ-mengpaneel? Postmoderne kunst? Meer dan twintig jaar later zijn we er nog steeds niet uit...



Nummer 35 (oktober 1996)
Ondertussen is niemand minder dan Ed Wiggemans de redactie komen versterken en dat werpt z'n vruchten af. Zo staan er 68% minder spelfouten op elke pagina, en is ook de cover een stuk minder rommelig. Ditmaal een mooie, grote foto van Mario, speciaal voor de launch van de Nintendo 64. Yahoo!



Nummer 30 (februari 1997)
Mijn eerste Power Unlimited! Ik dacht altijd dat Donkey Kong Country 2 op de cover stond, maar het blijkt dus toch deeltje drie. Anyway, het blad zelf is er niet minder om, met o.a. de review van Duke Nukem 3D en de uitslag van de verkiezing van de beste game van 1996.



Nummer 50 (januari 1998)
Power Unlimited #50 is een feit en dat vieren we met een extra dikke jubileumuitgave. De redactie is terecht trots als een pauw. Bijna vijf jaar na de geboorte is PU niet meer weg te denken uit het tijdschriftenrek. Mannen als Kees, Andreas en Ed zijn heuse celebrities. Waar gaat dit heen?

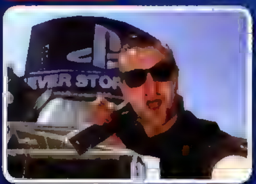


NINO

Vrienden van PU! Als groentje op de redactie mocht ik dit epische feest organiseren. Bijna al het budget ging op aan bier en ik heb nog nooit zo veel blije gezichten gezien. Snel weer eentje doen?



MAARTEN



Weet je, ik heb niet echt één herinnering. Meer een soort terugkomende gebeurtenis: de E3! Het allermooiste was om thuis de video's en het blad terug te kijken. Af en toe met het schaamrood op de kaken, maar tegelijkertijd gerustgesteld door de mooie reacties vanuit de community. Good times!

JJ

Wat ik het leukste vind is mijn eigen enthousiasme voor games en de industrie overbrengen op de lezers. Omdat ik dingen eerder zie, weet ik ook dat mensen straks blij worden. En ik mag ze dat gaan vertellen!



Stagiairs die in slaap vallen, uitgevers die hun games te laat opsturen en een redactieteam dat gespecialiseerd is in het missen van deadlines. Als je niet beter zou weten, zou je denken dat je te maken hebt met een stelletje half gestoorde amateurs [klopt - Ed]. Toch slaagt Power Unlimited er al bijna 25 jaar in om de Benelux van een constante stroom topcontent te voorzien. Hoe doen we dat toch? Het geheim zit 'm natuurlijk in onze oneindige videogamekennis, alsook een feilloos fingerspitzengefühl voor wat er precies in de gaming bizz speelt.

Nou ben ik wellicht een hééél klein beetje bevooroordeeld, maar ik vind dat zoiets best effe in het zonnetje gezet mag worden. In een prachtige PURetro bijvoorbeeld!

ICONISCHE EX-REDACTEUREN

Het begon allemaal in 1993, volgens de overlevering in de huiskamer van voormalig redacteur Bjørn Bruinsma [zie Smorgasbord voor het droevige nieuws over Bjørn - Ed]. Het ging er daar behoorlijk chaotisch aan toe, met *iconische ex-redacteuren* als Ben, Thomas en Kees.

Grappig genoeg was de drempel om voor de PU te schrijven in die tijd nog behoorlijk laag. Zo werd je op de pagina voorafgaand aan de reviews uitgenodigd om zélf een artikel te pennen: 'Maar kijk uit, je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te schrijven'.

Zou Ed zo aan zijn baan zijn gekomen? In ieder geval nam mister Poweroni himself in maart 1994 plaats op zijn redactietroon om daar tot op de dag van vandaag te blijven zitten. Qua tone-of-voice is er in de loop der jaren wel het nodige veranderd. Die was die eerste jaren immers nogal, ehm... plastisch. De eerste PlayStation, in retrospectief toch niet de minste console, werd voorafgaand aan de launch bijvoorbeeld zonder greintje ironie betiteld als een 'vrij sober vormgegeven cd-drive ter grootte van een A4-tje, met een H-vormige controller'. Alsof je een nieuw type koelkast beschrijft!

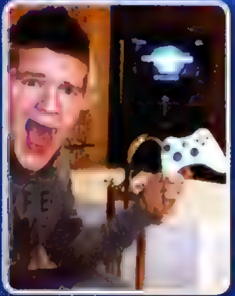
STEEDS MONDIGER

Toch zijn er ook dingen die we missen. Neem fameuze rubrieken als Profcheck en Judge Ed, die verderop uitgebreid aan bod komen. Maar ook de stiekem best wel coole, *rommelige vormgeving van de cover* waar vaak »



GRADDUS

Het leukste aan schrijven voor PU is dat je echt alles kan roepen wat je wil. Zo kan ik hier 'kwarktaart' neerzetten, en is er niemand die ernaar kraait! (Wacht maar tot je beoordelingsgesprek – Ed.)





Nummer 60 (december 1998)
Zelda: Ocarina of Time scoort een 99, al is de conclusie van Bjørn enigszins lauwtjes: 'Liefhebbers van het genre moeten dit spel in hun bezit hebben'. Ook grappig: Ed die in Yo! Post toegeeft niet goed overweg te kunnen met de analoge Nintendo 64-stick.



Nummer 71 (november 1999)
Op de Tokyo Gameshow checken we voor het eerst de PlayStation 2, a.k.a. de meest succesvolle console ooit. De redactie is unaniem positief. Verder blijkt JJ ook in 1999 al verslaafd aan bankdrukken. De man blijkt vijf keer per week te trainen in sportschool 'Ik ben breed dus ik besta'.



Nummer 80 (augustus 2000)
De voorkant van deze PU is een echte eyecatcher. En nee, ik heb het niet over de belachelijk grote ballonnen van Dead or Alive-ster Tina Armstrong, maar het gegeven dat de cover 90 graden is gedraaid. Typisch zo'n PU-eigenzinnigheid die je bij andere bladen nooit zou zien!



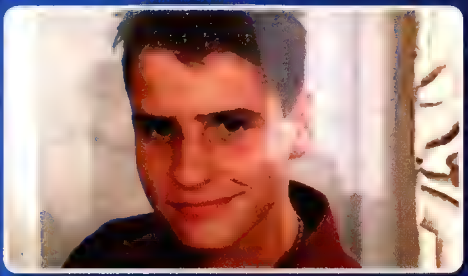
Nummer 99 (maart 2002)
Hé, opnieuw een restyle van het logo! Daarnaast ligt er - in plaats van louter previews en reviews - een steeds grotere nadruk op specials/features. Ed bijvoorbeeld gaat drie dagen naar Gran Canaria voor de game Race of Champions, alwaar hij voor het eerst de roemruchte woorden 'Iemand moet het doen!' introduceert.



Nummer 112 (april 2003)
'Nieuwe stijl' staat er schreeuwerig op de cover. Iets dat vooral blijkt uit nóg meer vintage PU-rubrieken zoals het onvolprezen Judge Ed, het Mobiele Gameshoekje van de charmante Siu Lie en de 'Effe bijpraten'-stukjes, waarin de redactie per console z'n licht laat schijnen op recente ontwikkelingen. »

SIMON

Ik heb als groentje nog maar weinig PU-herinneringen, dus dan maar als lezer. Toen ik 12 was zat ik samen met een vriendje vast in de (18+; don't ask) game Phantasmagoria 2. In die dagen stond achterin de PU nog een rubriek waarin mensen games verkochten. Hebben we zo'n verkoper opgebeld om te vragen hoe we verder moesten komen. Ik weet het nog precies. Het wachtwoord dat we zochten was Treshold.



JEROEN

Hoogtepunt was toch wel mijn tripje naar Japan voor Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Vier hele dagen de game van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat spelen en dan ook nog feedback geven als een ware playtester!



TJEERD

Vrienden van PU was voor mij hét hoogtepunt van mijn tijd bij PU, het ultieme feest met redacteurs, abonnees en andere vrienden. Alles kwam daar samen en was wat mij betreft perfect!





42 games en ook nog 300 woorden tekst opstonden, is iets waar we nog weleens met weemoed aan terugdenken.

De redactie werd aan het begin van het millennium ook steeds mondiger, zeker toen Jan, JJ en Jurjen voor PU gingen schrijven. We werden steeds meer bekende Nederlanders en kregen niet zelden een VIP-behandeling tijdens perstrips omdat men ook in de rest van de wereld inmiddels op de hoogte was van het bestaan van 'Pee-You'. Jurjen bouwde zelfs een soort vader-zoon relatie met Nintendo-godfather *Shigeru Miyamoto* op. 'We zijn benieuwd wat Miya dit keer allemaal in Jurjens poezelige oortje fluistert', schreven we toen de Assenaar weer eens naar het hoofdkwartier van Nintendo afreisde.



Ja, de PU boerde goed. Helemaal toen de eindeloos getalenteerde Wouter Brugge en Maarten Blonk het team kwamen versterken. En dat terwijl dit duo baklappen bij hun eerste E3-bezoek nog bekend stond als *'Team Pannekoek'*! Het bizarre is dat we al dit moois al sinds het begin voor een spotprijsje aanbieden. De eerste PU kostte namelijk 6,95 gulden (3,20 euro), en bijna 25 jaar later nog steeds maar 4,95 euro! Waar doen we het van?

JOURNALISTIEK TALENT

De laatste jaren waren roerig. Uitgever HUB ging failliet, al vonden we snel weer onderdak bij Reshift. Daarnaast was het verloop aan redacteuren groot. Onder andere Ward, Maarten, Nino en Jan vertrokken. Gelukkig heeft PU van oudsher een neusje voor journalistiek talent, en zijn ondertussen Martin en Simon aangetrokken. De toekomst ziet er dus rooskleurig uit.

Wat dat betreft wordt volgend jaar een schitterende mijlpaal, met onder andere het 300ste nummer alsook het 25-jarig jubileum. Yep, we zijn sterker dan ooit. Ongelimiteerd krachtig!

FLORIAN

Mijn mooiste PU-herinnering komt uit juni 2013, toen ik mijn eerste stappen mocht zetten op de E3 beursvloer. Al van kinds af aan had ik van dat moment gedroomd en PU heeft die droom werkelijkheid gemaakt.





Nummer 127 (juli 2004)
Jeroen speelt Grand Theft Auto: San Andreas en vertelt ons er in de coverview alles over. Daarnaast is de Powerstrip vervangen door, jawel, Framedrop van Jordi Peters, de man die dertien jaar later nog steeds die hilarische tekeningetjes van de redacteuren verzorgt!



Nummer 136 (april 2005)
PU nummer 136 is er weer eentje, hoor. Want ik weet niet of het een primeur is, maar in plaats van een gamepersonage staat er ditmaal een écht mens (en wat voor één) op de cover. Een flip-cover bovendien, met aan de andere kant de tot dan duurste game ooit gemaakt: The Godfather.



Nummer 168 (december 2007)
Ik bladerde dit nummer laatst voor mijn 'Revanche' met Super Mario Galaxy al door, waarbij ik me realiseerde dat er een ongekend aantal klassiekers wordt gereviewed. Mario Galaxy dus, maar ook Mass Effect, de eerste Modern Warfare, Assassin's Creed, de Orange Box, Crysis én The Witcher...



Nummer 187 (juli 2009)
Aan deze PU bewaar ik warme herinneringen. Niet alleen omdat Wolfenstein op de cover staat (die ik nog altijd beter vind dan The New Order), maar vooral omdat ik net stage liep op de redactie! Met name de E3 was leuk, want er was niemand dus kon ik de hele dag in het testhok 'werken'.



Nummer 196 (april 2010)
Prachtige cover toch, zo met Vaultboy? Ed heeft echter andere zorgen. Hij is een kop kleiner dan de Tekken-pop die we van Namco Bandai krijgen. 'Dat kan ik er net bij hebben', aldus de aangeslagen eindbaas, 'mijn kinderen komen al boven me uit, en mijn vrouw kijkt sowieso op me neer...'

SAMUEL

Het feit dat Ed het toevallig leuk vindt om teksten in te korten, vind ik werkelijk héérlijk. Soms zit ik namelijk met gemak een paar honderd woorden over de woordlimiet van een artikel heen. Het feit dat ik dan niet zelf m'n eigen darlings hoef te killen maar Ed dat voor me doet, maakt deze baan zóveel beter.



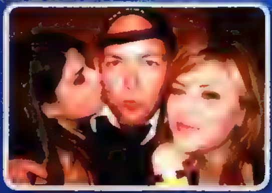
ED

De periode dat we als enige redactie op de zolder van een monumentaal pand aan het Spaarne zaten, was wat mij betreft de leukste tijd. Vijf keer per week lunchen met tosti's en een hardgekookt ei en barbequen op het dak...



JURJEN

Mijn mooiste herinnering dateert uit 2001. Ik zat nét een maandje bij de PU, en mocht op trip naar Austin in Texas. Inclusief alle gratis drank, etentjes en mooie vrouwen die blijkbaar bij dat soort trips horen. Dat de getoonde games (Vexx en Turok Evolution) weinig voorstelden kon de pret absoluut niet drukken.



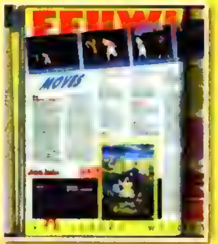
VERGETEN RUBRIEKEN

PROFCHECK



Echt zo'n rubriek waarvan je denkt: 'waarom bestaat die eigenlijk niet meer?'. In Profcheck werden BN'ers aan de tand gevoeld over hun relatie met videogames. Toegegeven, veelal waren het talentloze eendagsvliegen (Gabber Piet, Ruud van Big Brother etc.) maar af en toe zat er ook een echte ster tussen. Neem de allereerste Profcheck, waarin een piepjonge Frank en Ronald de Boer op de SNES Eric Cantona Football Challenge spelen. Hilarisch wordt het als Frank met het Nederlands elftal van Engeland verliest omdat de beslissende strafschop wordt gemist door... hemzelf! Iets waar hij later in zijn carrière ook nog weleens last van had...

EEUWIG LEVEN



Cheatrubriek Eeuwig Leven was voor veel gamers de reden om elke maand naar de kiosk te rennen voor de nieuwe PU. Hier las je als eerste de heetste tips en tricks, alsook cheats voor je favoriete games. Soms zelfs pagina's lang! Zo kwam ik een sectie over Mortal Kombat II tegen waar liefst vier spreads aan alle fatalities etc. werden gewijd. Met de opkomst van internet werd Eeuwig Leven echter steeds minder relevant, tot men de stekker er aan het begin van het millennium definitief uittrok. Eeuwig Leven was... dood.

JUDGE ED



Soms, echt hééI soms, ontstaat er op de redactie onenigheid over een cijfer. Tegenwoordig blijven die discussies grotendeels binnenskamers, maar er was een tijd dat ze gewoon in de PU werden uitgevochten, in de onvolprezen rubriek Judge Ed! Met opmerkingen als 'edelachtbare, dit hof is een aanfluiting' en 'als ik ergens een tyfushekel aan heb, is het omkoperij', betekende de pagina elke maand vuurwerk. Waarom Judge Ed op een dag met stille trom uit de PU verdween, is me nog altijd een raadsel.

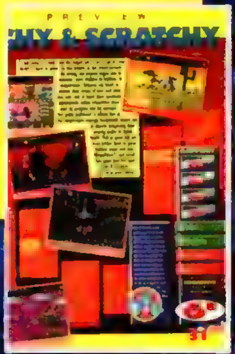
YO! POST

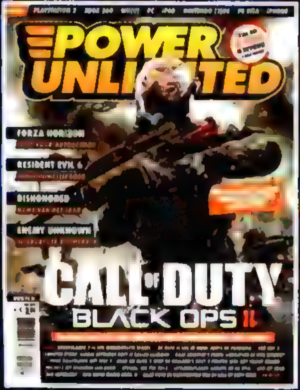


YOOOOO! POST Jongere lezers kennen deze brievenrubriek misschien vooral van PU.nl, maar Yo! Post was jarenlang een van de pijlers van het blad. Tientallen lezers, waaronder de legendarische Mortal Marcel, klommen maandelijks in de pen om vragen te stellen, mee te praten of gewoon effe lekker hun gal te spuwen. En vooruit, zo heel af en toe staken ze ons een veer in de reet. Maar net als voor Eeuwig Leven geldt dat Yo! Post werd ingehaald door de tijd: wie schrijft er tegenwoordig nog een brief? Al blijft het opsturen van slagroomtaarten ook anno 2017 nog steeds meer dan welkom!

PREVIEWS MET CIJFERS

De eerste jaren gaf PU niet alleen cijfers aan reviews, maar ook bij het previewen van een game. Ik vond dat altijd een beetje raar. Een filmrecensent geeft toch ook geen sterren aan een trailer? Kennelijk kwam de redactie tot dezelfde conclusie, want ineens waren ze weg, die previewcijfers. Om ook nooit meer terug te komen. ✖





Nummer 227 (november 2012)
Misschien wel de belangrijkste Power Unlimited van de afgelopen vierentwintig jaar. Waarom? Ondergetekende versterkt het team en pent direct een prachtige review van PES 2013! Minder is het afscheid van Jeroen, alsook Sam z'n 90 voor Resident Evil 6: een van de meest onterecht hoge cijfers ooit.



Nummer 231 (maart 2013)
En weer een persoonlijk hoogtepuntje: ik schrijf mijn eerste coverview, over Crysis 3 dat ik een week lang in een Duits vijfsterrenhotel speel - nog altijd mijn vetste trip. Voor de rest valt de nieuwe rubriek Game-Monument (over Deus Ex) op, die tevens door moi wordt geschreven.



Nummer 250 (oktober 2014)
Het meest recente jubileum vierden we met het 250ste nummer. Een episch, 108-pagina's tellend standaardwerk met onder andere een megaspecial over de 250 meest memorabele gamemomenten ooit! Ook In de Regiestoel, de Top Tien en PURetro geven dit nummer acte de présence.



Nummer 270 (juni 2016)
Een PU zoals je hem kent, waarbij circa de helft van de pagina's is ingeruimd voor mooi vormgegeven, tijdloze features, specials en achtergrondartikelen. Wat een verschil met oude nummers. En, zo zul je hopelijk met ons eens zijn, wat een verbetering!



Nummer 281 (mei 2017)
Het nummer dat je nu in handen hebt. Op naar de volgende 281!





HOLLANDS 'GLORIE' IN GAMES

VOORAL KLOMPEN, TULPEN EN HOEREN

Over Nederlanders die in de game-industrie werken hebben we het al vaak gehad, maar hoe zit het nou met de rol van ons landje in games zelf. Is Nederland een populair land voor developers en zo ja, hoe zien zij Nederland dan? Afgestudeerd historicus JJ onderzocht het.

Soms bedenk je een insteek voor een verhaal, waarvan je je bij het uitwerken ineens afvraagt: 'had ik dit nou wel zo moeten doen?' Want wees eens eerlijk, noem mij een paar games waarin Nederland op een of andere manier voorkomt? En nee, games als Amsterdoomed en A2 Racer horen daar niet bij; dat zijn nationale producten (Davilex). Nou? Meer dan drie of vier internationale, grote games ga je niet noemen. En ik dus ook niet. Maar vier games is geen verhaal. Er zat niks anders op dan me enigszins verontrust in mijn werkkamer op te sluiten. Ik wilde niet het artikel 'ken je het verhaal van al die games die zich in Nederland afspelen? Die zijn er niet!' maken. Maar tot mijn grote verbazing hoefde dat ook niet. Integendeel, ik vond met noest speuren best een hoop games. Maar of ik nou blij moet worden van de manier waarop buitenlandse developers ons land in games neerzetten...

MARIO PARTY 7

Zucht. Windmillville dus. Voor de Japanners zijn we blijkbaar windmills, roses en dykes. Dus als dat je ding is, check de Nederlandse map in Mario Party 7.



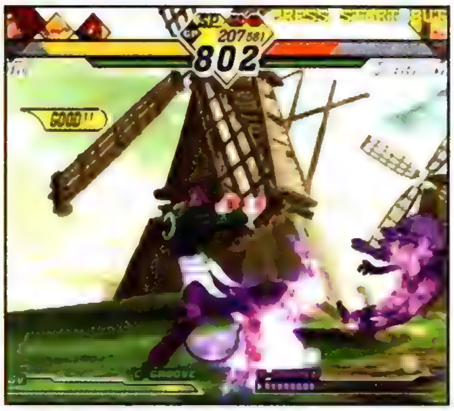
HITMAN: CODENAME 47

Rotterdam komt tot leven in een level dat zich volledig in en om het havengebied afspeelt. Doel van het level is de wapenhandelaar Arkadij 'Boris' Jegorov om te leggen. Het level keert eveneens als flashback terug in Hitman: Contract.



CAPCOM VS SNK 2

Fuck Amsterdam, Kinderdijk is blijkbaar dé place voor internationale developers, want dit dorp, waar het wemelt van de windmolens, komt meer dan eens voor in games; onder andere in de beat'em up Capcom vs SNK 2. Kinderdijk dus...



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

De tactische WO II-shooter Brother's in Arms: Hell's Highway speelt zich grotendeels af op het Brabantse platteland en je kon onder meer Eindhoven aan puin schieten. Helaas, echt oer-Hollands zag het er niet uit. Had ook zo België of Frankrijk kunnen zijn.





MEDAL OF HONOR FRONTLINE

De Tweede Wereldoorlog is een vruchtbaar tijdperk voor ons land, want ook in het Frontline-deel van Medal of Honor kun je naar Nederland. En wel naar het fictieve Kleveburg. Gamers die dit spel gespeeld hebben, kunnen zich misschien nog de pub 'De Gouden Leeuw' herinneren waar de Gestapo uitging.



AXES AND ALIES

Prima WOII-game die ook voor een deel het Nederlandse strijdtoneel in beeld brengt.

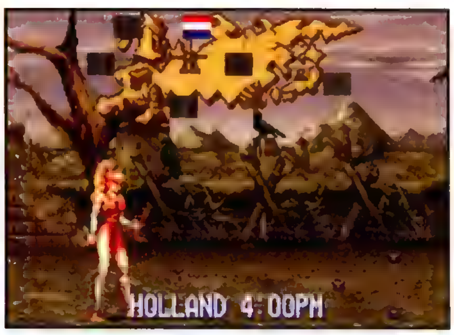
RESISTANCE RETRIBUTION

Ook deze game deed even kort Nederland aan, en wel Rotterdam, waar je met de Britse strijdkrachten ons land in komt op doorreis naar, natuurlijk, Duitsland.



FINAL FIGHT

Dit is een geval apart. Wat ze bij Capcom gedacht moeten hebben toen ze dit 'Holland' level maakten, is mij een groot raadsel. Die dooie bomen en algehele ellende in het level vallen eventueel nog wel te verklaren door de nucleaire Apocalyps, maar bergen?



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Nee, echt, ook in deze fameuze RTS-serie (mag van ons zo weer terugkomen) zit Nederland verwerkt. Ons land bevindt zich namelijk in de Blue Zone waarvandaan je de Red Zone dient aan te vallen.

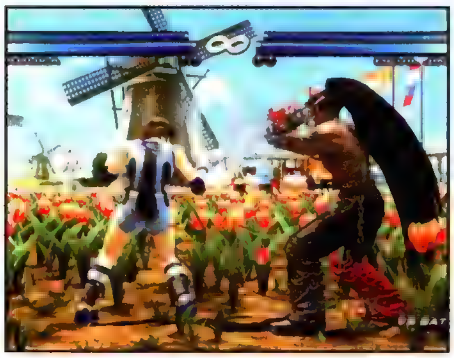
TWISTED METAL 2

De track Holland: Field of Screams laat weer eens goed zien hoe de buitenwereld ons land ziet: windmolens en tulpenvelden... zucht.



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Jaaa, daar zijn ze weer: molens en tulpen in deze stage waar je flink kunt knokken. Ook Tekken Revolution had zo'n Hollandse stage.



DUKE NUKEM 3D 20TH ANNIVERSARY WORLD TOUR

Je voelt hem al aankomen; vrouwenliefhebber Duke Nukem reist af naar Amsterdam waar het wemelt van de seksclubs en coffeeshops.



DARKLANDS

Een middeleeuwse RPG uit 1992 die zich afspeelt in vijftiende eeuws Europa en ook Nederland aandoet. Alles draait om de Kerk en de gevechten om dat instituut overeind te houden.

SLY COOPER 3: HONOR AMONG THIEVES

Heus waar, Sly was in Nederland. In fucking Kinderdijk natuurlijk. In dit geval de plek waar het level Flight of Fancy en de ACES Competition plaatsvinden.



HUMAN KILLING MACHINE

Hou je vast. In deze 2D beat'em up kun je spelen met Maria, een blonde prostitueé in een bikini. En de gevechten vinden plaats op De Wallen. Toppie.



CONCLUSIE

Best een aardig lijstje dus (en zeker niet volledig - denk o.a. aan racegames met Assen en Zandvoort); Nederland speelt zeker een rolletje mee in games. Maar de manier waarop is wel wat eeh, sneu. Het is óf de Tweede Wereldoorlog óf molens, hoeren en tulpen all over the place. En eerlijk gezegd, de laatste keer dat ik een molen, een tulp of een hoer heb gezien, is best wel een tijdje terug. ✖

WAT WE WILLEN VAN DESTINY 2

HET LOT VAN DESTINY SPELERS



Voordat hij dit artikel mocht schrijven van Ed, moest Simon eerst nog even tweeduizend uur Destiny spelen. Een probleem voor om precies te zijn helemaal niemand, aangezien tweeduizend uur wachten op Simons teksten inmiddels de nieuwe minst favoriete hobby van onze eindredacteur is.



The Lighthouse

Deze relatief jonge generatie consoles heeft inmiddels al aardig wat toppers afgeleverd, maar toch is Destiny voor mij dé game van deze generatie tot nu toe. Niet eens per se de beste game, maar wel dé game voor mij persoonlijk. Niet in de laatste plaats omdat het in wezen het concept van de 'shared-world shooter' heeft neergezet. Het idee van een semi open-wereld FPS, waarin je vrienden kunt joinen waar en wanneer je maar wil, is een even unieke als briljante zet gebleken.

THE LIGHTHOUSE

Met vier verschillende characters onder mijn gordel, tik ik inmiddels een uurtje of tweeduizend aan op de teller. Die tweeduizend uur staan niet alleen symbool voor tientallen uren laadschermpje kijken, honderden uren schelden en duizend keer dezelfde missies spelen. Nee, ze staan ook symbool voor oprechte en hechte vriendschappen die ik online heb opgebouwd; herinneringen die gecreëerd werden in een virtuele wereld (maar die daardoor niet minder bijzonder voor me zijn); mijn all-time hoogtepunt in gaming toen ik met mijn twee beste maatjes ein-de-lijk The Lighthouse wist te halen.

Voor wie dat niets zegt: daar kom je alleen als je negen wins op rij weet te halen in een drie-tegen-drie modus waarin alleen de meest hardcore spelers te vinden zijn. Mensen die niet gamen zullen de volgende uitspraak nooit begrijpen: maar Destiny is een deel van mijn leven. En ik ben blij dat het voorbij is.

DESTINY IS DOOD!

Het goede nieuws voor iedereen die het nog niet meegekregen heeft: Destiny is dood. Ja, Bungie gooide er eind maart met Age of Triumph nog een update uit, maar gaf zelf ook al toe dat het daarna toch echt klaar was. Bovendien is Age of Triumph niet eens écht nieuw spul, want een samenvatting die bestaat uit de woorden 'alle ouwe Raids worden qua moeilijkheidsgraad en beloning opgekrikt naar het huidige niveau' klopt heel aardig, als je het mij vraagt.

Nog een klein Destiny 2 feitje dat we al toegeworpen kregen: alle gear en loot die je hebt verzameld in de drie jaar die Destiny nu oud is, ben je kwijt als je straks aan Destiny 2 begint. Om nog maar een keer te onderschrijven: Destiny is dood, lang leve Destiny 2!

De dood van Destiny betekent namelijk dat er ruimte wordt gemaakt voor een écht nieuw begin met Destiny 2. Precies wat deze game nodig heeft. Bungie rommelt al drie jaar met een engine waarin nieuwe content bouwen monnikenwerk blijkt en we schieten al drie jaar met dezelfde pistolen op dezelfde vijanden op dezelfde planeten. Een nieuw begin betekent ook dat we alvast mogen gaan dromen over alles wat Destiny 2 goed moet gaan doen. Dus buckle up, die handrem eraf, pak je stuurknuppel, schakel je hyperdrive in en let's go!



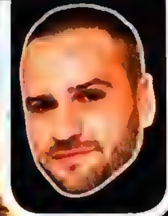
Age of Triumph



TRIALS OF OSIRIS MOET BLIJVEN

Voor mij bestaat er geen betere reden om Destiny te blijven spelen dan de endgame die Trials of Osiris heet. Drie tegen drie, geen matchmaking, allemaal één leven en een strippenkaart waarop je negen rondes lang geen enkel verliespunt mag noteren om de hoogste beloning te innen.

Lang nadat de volgende Raid, de laatste verhaalmissies en grootste quests je aandacht kwijt zijn, is er altijd nog Trials of Osiris om je elk weekend bezig te houden. Sowieso is dat een tof principe: een modus die alleen van vrijdagavond tot dinsdagochtend speelbaar is.



EEN FATSOENLIJK VERHAAL

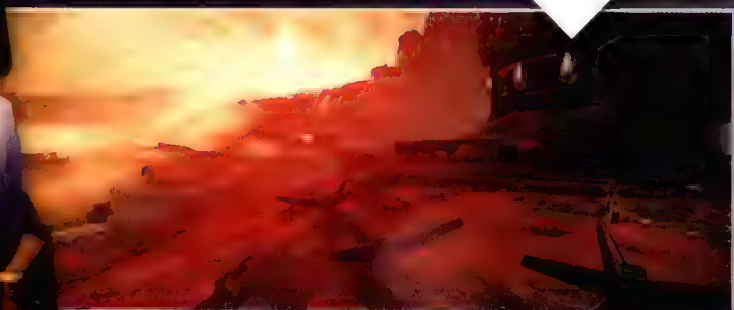
Er is al genoeg geschreven over de clusterfuck die de ontwikkeling (en verhaalvertelling) van Destiny was. Maar serieus, best wel dikke lore wegstoppen op verzamelbare kaarten die je moet gaan lezen op een website? Doe effe normaal, Bungie.

De fundering van dit universum mag blijven, maar voor de rest kan alles weggegooid worden. Ga voor mijn part tienduizend jaar de toekomst in, stop fatsoenlijke cutscenes en vette personages in je game en vertel een verhaal dat we daadwerkelijk kunnen volgen in plaats van een hoop gelul in de ruimte - letterlijk.

NIEUWE WERELDEN

Nieuw is sowieso het sleutelwoord waar Destiny 2 op gebouwd moet zijn. De afgelopen drie jaren waren tof, maar door het vele grinden, hebben we het handjevol verschillende rassen al een miljoen keer gezien en afgeschoten.

Hetzelfde geldt voor de planeten die we bezochten en de wapens waarmee we schoten; we hebben het echt allemaal wel gezien. Dus hop, aan de bak met nieuwe rassen, nieuwe planeten, nieuwe guns - kortom: nieuwe game.



DIEPERE CLASSES

De Titan, de Warlock en de Hunter waren als classes een gouden greep, maar we kennen ze inmiddels te goed. Ze mogen blijven, maar zorg gewoon dat er daarnaast minstens twee hele nieuwe classes komen om de boel weer effe op te schudden.

Oh, vergeet ook niet om nóg meer mogelijkheden tot customisation toe te voegen. Deden jullie al heel goed met de artifacts in de Rise of Iron DLC, dus blijf dat pad vooral bewandelen.



BLIJF VAN HET GEVOEL AF

Waar niet genoeg over geschreven en gezegd is - omdat het een ongrijpbaar iets is - is het gevoel waarmee je Destiny speelt. De double of triple jumps die de verschillende classes maken, de impact die het schieten heeft, die gouden combinatie en variatie tussen je primary en secondary wapens, de heerlijkheid van een rake mêlee-aanval of een granaat; Destiny presteerde het gewoon om een first-person shooter niet alleen uniek, maar ook gewoon verslavend goed aan te laten voelen.

Bungie, dit is misschien wel de hoeksteen van je succes. Koester het, hou het vast en laat het nooit meer los.



LEER JE LESSEN

Vorige week belde ik een half uurtje met Bungie en ik stelde de simpele vraag: "Wat is de belangrijkste les die jullie geleerd hebben". Eigenlijk wist ik (en met mij de rest van de community) de antwoorden al.

Destiny mag grinden zijn, maar het moet niet overdreven worden. Er moet vaker en meer content komen en die content moet langer meegaan. De Raids is het beste wat de game te bieden heeft, maar het is niet de reden dat mensen blijven hangen. Tussendoortjes als race-events zijn welkom, maar het continu aanpassen van de PVP-balans online en glitches moet altijd voorrang krijgen. Gelukkig heeft Bungie met elke nieuwe DLC bewezen dat het luistert naar de community en dat het leert van zijn fouten. Gamers blijven gamers, dus blijven we altijd zeiken en zeuren en is het nooit goed genoeg.

Maar hé, keep on keeping on, Bungie. Dan blijven wij ook terugkomen. Vanwege de vriendschappen, de herinneringen en de hoogtepunten. En dan nemen we alle crap daaromheen (niet stilzwijgend) gewoon weer voor lief. ✖



Dr Pil weet raad

Games helen ziel, lichaam en geest



Game-psycholoog Dr. Pil spreekuur

Sanne van der L. uit Dordrecht

Beste Dr. Pil, ik ben er onlangs achter gekomen dat mijn vriend, met wie ik al vier jaar een relatie heb, is vreemdgegaan. Ik heb hem er nog niet mee geconfronteerd, ook omdat ik niet weet of ik het uit moet maken. Aan de ene kant heb ik het gevoel dat ik hem niet meer kan vertrouwen, maar aan de andere kant wil ik die vier jaar niet zomaar weggooien. Wat moet ik doen?

Hoi Sanne,

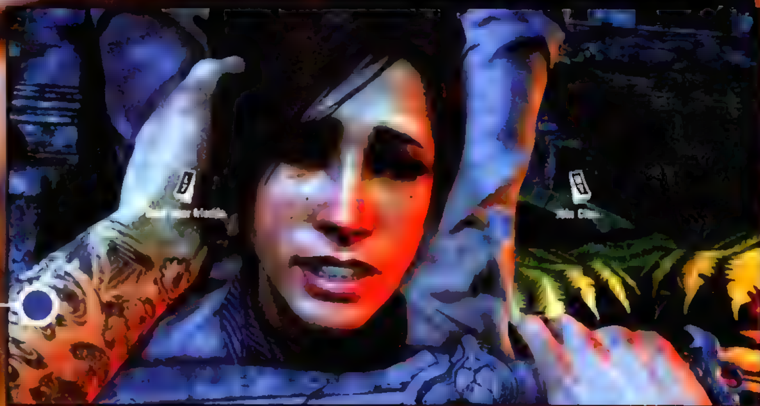
Erachter komen dat je partner is vreemdgegaan, is een zeer pijnlijke ervaring. Het lijkt altijd weer even te bevestigen dat er geen erger monster is dan de mens zelf, zoals **Silent Hill 2** dat ooit op krachtige wijze wist aan te tonen.

Wat je ook doet, ga eerst met je vriend praten. Kijk of hij een eerlijk gesprek met je kan hebben, maar laat hem niet goedpraten wat hij heeft gedaan. Besef wel dat iedereen fouten kan maken als de omstandigheden hem daartoe dwingen dan wel verleiden; *een levensles waar de Far Cry-franchise vaak op hamert*. Ook **Borderlands** heeft laten zien dat mensen blind kunnen zijn voor hun vernietigende daden, dus een goed gesprek is belangrijk. Al is het maar voor een beter begrip, of om 't emotioneel beter voor jezelf af te kunnen sluiten.

Een gefaalde relatie is niet het einde van de wereld, maar een leerkans, net als het falen in een **bossfight**. Wees vooral niet bang om een tijdje alleen te zijn; zie het als een kans om aan jezelf te werken (*net als het grinden voor betere gear in Diablo III*). Single zijn kan iets prachtigs zijn; net zoals jezelf verliezen in een **singleplayer**-game een verfrissende ervaring kan zijn voor iemand die gewend is om alleen maar **multiplayer**-titels te spelen.

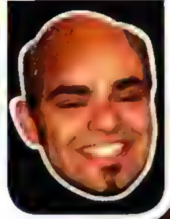
Of je het uit moet maken, moet je uiteindelijk zelf beslissen. Het is nooit te laat voor een tweede kans; ook relaties kunnen gebruik maken van een **continue**, mits beide partijen er echt voor willen gaan. Maar besef wel dat vreemdgaan vaak betekent dat er een fundamenteel probleem is in de relatie en dat het dan uiteindelijk beter is om voor jezelf te kiezen. Jouw ware prins kan in een **heel ander kasteel** zitten, hè?

En zoals *het einde van Metal Gear Solid 3: Snake Eater* heeft laten zien, is de beste keuze soms de pijnlijkste. Breakups kunnen lang zeer doen, vooral na een langdurige relatie, maar dankzij **Bloodborne** weet ik dat de meest euforische momenten altijd komen na lange periodes van frustratie, pijn en desillusie. Wees dus niet bang. Succes!



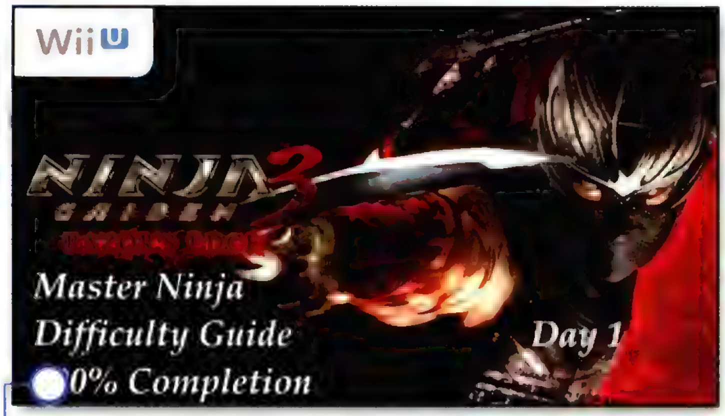






Faroukh M. uit Amsterdam
Hé Dr. Pil, ik heb onlangs eindelijk aan mezelf kunnen toegeven dat ik me vaak depressief voel. Dat is een begin, maar ik weet niet wat de volgende stappen nu zijn. Ik zie er vaak tegenop om te moeten dealen met de bullshit van alledag en heb een slechte relatie met mijn ouders. Hoe word ik weer gelukkig!?

Hoi Faroukh,
Goed om te horen dat je eerlijk bent over hoe je je voelt. Dit toegeven maakt je niet tot een minder persoon, maar juist sterker! Zie dit als de eerste **level-up** van velen. Het eerste wat je namelijk moet weten is dat je de weg naar geluk stapje voor stapje moet bewandelen, net zoals je in **elke RPG** ook steeds een beetje sterker wordt.
Er is geen magische pil of levensles die je in één keer gelukkig maakt, en realiseer je dat níemand 24/7 gelukkig is. We hebben allemaal mindere periodes, en die geven de momenten van geluk juist context en gewicht, net zoals de extreme uitdagingen in **Nioh** de serene momenten nog mooier maken.



Het is goed om te beseffen dat de wereld inderdaad een moeilijke, nare plek kan zijn, maar *neem het advies van Ninja Gaiden aan: de wereld wordt nooit makkelijk, maar jij kunt wel steeds beter worden*. Belangrijk hierbij is dat je de tijd neemt om de dingen te doen die jij leuk vindt; focus je dus niet alleen op de **main quest** van dit leven, maar doe ook de **side quests**. Gun jezelf af en toe iets leuks en onbenulligs, en omring jezelf met vrienden. In je eentje ben je vaak sneller, maar samen kom je toch echt verder, aldus **Contra**.
Kijk, het leven zal je regelmatig onderuit weten te halen, maar de beste potjes **Street Fighter III** hebben aangetoond dat legendes geboren worden wanneer mensen weten terug te komen uit de diepste dalen.
Voelt het leven toch even te zwaar? Voel je vrij om je dan even terug te trekken, je energie te verzamelen, nieuwe kennis op te doen, en *terug te keren wanneer je je sterker voelt, net als in Metroid*. Oude obstakels lijken dan plots nietszeggend.



Je hoeft dus niet continu met een glimlach rond te lopen; een slechte dag betekent nog niet **Game Over**. En wat je ouders betreft... Als **Castlevania: Symphony of the Night** één ding heeft bewezen, dan is het dat je ouders niet definiëren wat voor persoon jij uiteindelijk wordt. Dat bepaal je gelukkig helemaal zelf. Succes!

Rick S. uit Utrecht
Hallo Dr. Pil, begin dit jaar heb ik een sportschool-abonnement gehaald om eindelijk wat aan mijn conditie te doen en hopelijk van het stereotype gamerslichaam af te kunnen komen. Maar ik kan nul motivatie vinden om daadwerkelijk te gaan! Wat moet ik doen!?

Hoi Rick,
Begrijpelijk probleem, hoor. Ook ik vind het stiekem veel fijner om de hele dag binnen te zitten en bijvoorbeeld **NieR: Automata** te spelen dan om naar de sportschool te moeten gaan en dáár als een robot continu dezelfde, vermoeiende handelingen te moeten verrichten. Maar toch doe ik het; al is 't maar zodat ik steeds meer op *Prince of Persia in z'n Warrior Within-periode* kan lijken, haha.



De eerste stap om je te motiveren, is door jezelf continu te herinneren aan het gestelde doel. Op wie wil je lijken? Wil je een krijgerlichaam als **Kratos (God of War)**, de gorilla-look van **Marcus Fenix (Gears of War)** of juist een slank, meer androgyn voorkomen, zoals dat van **Noctis (Final Fantasy XV)**? Wat je ook wil, print er een afbeelding van en hang 'm op de deur van je slaapkamer, zodat je elke keer bij het wakker worden weer herinnerd wordt aan wat je wil.
De tweede stap is ook simpel: koop sportkleding. Er is geen enkel probleem dat niet opgelost kan worden met een simpele aanpassing aan je garderobe (een wijze les uit **Super Mario Bros. 3**) dus kleed je naar de gelegenheid. Je zult automatisch meer zin krijgen om te bewegen als je je ernaar kleedt!



De derde stap is, ironisch genoeg, om niet meer te doen dan nodig is. Net zoals je in **Resident Evil VII** zo efficiënt mogelijk met je kogels omgaat, moet je ook efficiënt trainen, al is het alleen maar zodat je jezelf niet onnodig afbeult. Hier een handige **cheatcode** voor je: doe in het begin alleen maar zogenaamde 'compound' oefeningen. Dit zijn oefeningen die meerdere spiergroepen tegelijkertijd aanspreken (zoals bij bankdrukken) in tegenstelling tot geïsoleerde oefeningen (zoals alleen je biceps trainen met een halter, ongeacht *hoe effectief dat in Grand Theft Auto: San Andreas lijkt te zijn*). Hiermee kun je in weinig tijd doelgericht trainen! Dat zal je motiveren om door te blijven gaan.
Tenslotte is het goed om te weten dat krachttraining belangrijk is, maar dat het vooral voor spiergroei zorgt. Als je vet wil verliezen om van een gamers pens af te komen, dan kun je je beter focussen op cardio-oefeningen en vooral op gezonder eten. *Na het spelen van The Legend of Zelda: Breath of the Wild ben ik ervan overtuigd dat je bent wat je eet*; wat je in je lichaam stopt, bepaalt niet alleen hoe je eruit zult zien maar ook welke uitdagingen je in het leven kunt overwinnen. Succes!



Huup Huup, Barbatruc

Willen we meer of minder GIMMICKS?



Volgens de Van Dale is een gimmick een truc: 'een aandachttrekkende eigenaardigheid, die uiteindelijk vaak inhoudsloos blijkt'. Omdat hetzelfde over Graddus gezegd kan worden, was hij de aangewezen man voor een artikel over videogamegimmicks!

Speel voor God

Wat is de gimmick? Terraforming, oftewel het naar eigen inzicht smeden en kneden van de ondergrond.

Welke game viel ermee op? De shooter Fracture uit 2008, voor Xbox 360 en PS3.

Is het een leuke gimmick? Jazeker. Wie wil er nou niet met één welgemikt schot van z'n supersonische Bangalore-gun de aarde naar z'n hand boetseren, met een heuveltje (voor een dikke villa?) hier en een groot gat (voor een zwembad?) daar! Totdat je je realiseert dat een en ander in Fracture puur dient als cover voor eindeloze hordes generieke vijanden. Bah.

Kreeg het navolging? Niet op grote schaal, of je moet de map editor in titels als Planet Coaster en Far Cry meetellen. En da's best jammer, want hoewel Fracture als schietspel de middelmaat nauwelijks ontstijgt, is het terraformen een absolute voltreffer. Ik vind het bijvoorbeeld ook goed passen bij Gears of War of anders een tactische RTS als Total War. Morfen die shit!



Lekker in het zonnetje

Wat is de gimmick? Een game die je niet kunt spelen zonder zonne-energie. Échte zonne-energie, that is!

Welke game viel ermee op? Boktai: The Sun is in Your Hand, een Game Boy Advance titel uit 2004 met een speciale zonsensor in de cartridge.

Is het een leuke gimmick? Django de vampierjager kan zijn 'Gun Del Sol' alleen gebruiken wanneer deze wordt opgeladen met direct zonlicht. Kijk alleen wel uit: van te veel energie raakt het wapen oververhit! Helaas blijkt zoeken naar de juiste balans behoorlijk frustrerend en is het scherm van de GBA ook niet echt berekend op spelen in fel licht. Een tien dus voor originaliteit, maar voor fun en functionaliteit een onvoldoende.

Kreeg het navolging? De Boktai serie kreeg nog een aantal minder bekende vervolgen, waarvan sommige alleen werden uitgebracht in Japan; daar smullen ze immers van dit soort gimmicky games. Voor ons westerlingen is het kennelijk toch een tikkeltje te weird allemaal.





Elke keer anders...



Wat is de gimmick? Random gegenereerde omgevingen. Met andere woorden: de spelwereld wordt tijdens het spelen (of in één keer aan het begin van de game) volgens bepaalde algoritmes opgebouwd en staat dus niet vast.
Welke game viel ermee op? Elite, een klassieke space trading sim uit 1984.
Is het een leuke gimmick? In principe wel. Als het goed is, weet je nooit helemaal zeker wat je tegenkomt. Na het debacle van No Man's Sky weten we echter dat dat makkelijker gezegd is dan gedaan. Want blijft de spelwereld consistent gevuld met interessante content, of is die shit inhoudslozer dan een gemiddelde Assassin's Creed?
Kreeg het navolging? Yep! Denk aan action-adventures als Diablo, Spelunky en Minecraft, maar ook een racer als F-Zero die een geniale random track-generator heeft.

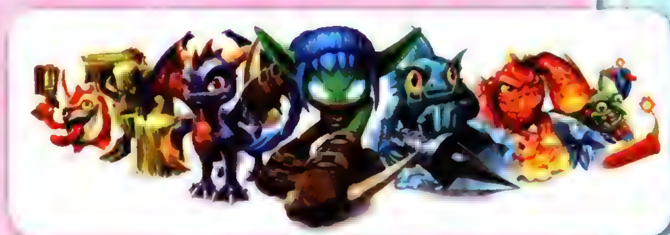
Uhm, word ik gek?

Wat is de gimmick? De gepatenteerde 'Sanity Effects': rare gebeurtenissen die de vierde muur doorbreken zodat je niet meer weet of iets in de game gebeurt, of alleen in je hoofd.



Welke game viel ermee op? GameCube exclusive Eternal Darkness uit 2002.
Is het leuk? Eternal Darkness was niet de eerste game die aan mindfucks deed (denk aan het gevecht met Psycho Mantis in de originele Metal Gear Solid), maar had wél de primeur om er zo ongeveer z'n hele gameplaystructuur op te baseren. Oh, en op de vraag of het leuk is: ja, fokking leuk! Jammer dat het spel commercieel keihard flopte.
Kreeg het navolging? Meh, soort van. Neem het ondergewaardeerde Spec Ops: The Line, waarin jij en je bende soldaten langzaam ten onder gaan aan de verschrikkingen van de oorlog. Een game die echt met je EIGEN grijze massa neukt, zien we buiten een enkele indie echter vééééél te weinig.

Speelgoed is voor kinderen... en volwassenen!



Wat is de gimmick? Speelgoedfiguurtjes waarmee je extra content in een game unlockt, ook wel toys to life genaamd. En die je door je OCD vervolgens natuurlijk ALLEMAAL moet hebben.
Welke game viel ermee op? Het inmiddels overbekende Skylanders, waarvan meerdere delen verschenen voor zo ongeveer elk systeem.
Is het een leuke gimmick? Ik moet zeggen dat ik m'n twijfels had. Die Skylanders zien er toch wel erg uit als afgekeurde Teletubbies, en de spelwereld waar ze doorheen banjeren is zowat nóg infantieler. Met de komst van de stylistisch hoogwaardige Amiibo en daar overheen nog eens het eveneens coole (en goed speelbare) LEGO Dimensions ben ik echter om: speelgoed is niet alleen voor kinderen, maar ook voor volwassenen!
Kreeg het navolging? Zie hierboven. En geloof me, de Amiibo, Skylanders en LEGO-figuurtjes denderen ook in 2017 lekker door. Nintendo en consorten zijn niet gek: hoe anders kun je plastic voor de prijs van goud verkopen?

Eénmansdestructiebedrijf



Wat is de gimmick? Het mollen, vernielen en ruïneren van alles wat los en vast zit. Totale destructie, dus!
Welke game viel ermee op? Red Faction, een PS2/PC-shooter uit 2001 die zich afspeelt op Mars.
Is het een leuke gimmick? Is Tjeerd een angsthaas? Is Ed incontinent? [Speelt Graddus met z'n voortanden? - Ed] Natúúrlijk is shit naar z'n mallemoer knallen leuk! Het appelleert aan onze meest basale behoeften en is een prima uitlaatklep voor alle teelbalverschrompelende bullshit die onze politiek correcte, door quinoa en bakfietsmoeders gedomineerde maatschappij naar je hoofd slingert. Voel je weer man. Voel je weer vent. Roooaaahrrr!!!
Kreeg het navolging? Een shitload, en terecht: van Just Cause tot Mercenaries, van Battlefield tot Black. Het enige wat ik eigenlijk nog mis, is een game waarin je op Death Star-achtige wijze complete planeten vernietigt!

HARDWARE GIMMICKS PER CONSOLE

NES
Geslaagd: De fucking Zapper!
Niet geslaagd: Power Glove

SUPER NES
Geslaagd: Schouderknoppen
Niet geslaagd: Super Scope

MEGA DRIVE
Geslaagd: Volwassen games. Bloed in Mortal Kombat!
Niet geslaagd: SEGA 32X

PLAYSTATION
Geslaagd: FMV-video
Niet geslaagd: Dat hele 'kijk ons een cool zijn' stijltje

NINTENDO 64
Geslaagd: De analoge controlstick
Niet geslaagd: 64DD

XBOX
Geslaagd: Xbox Live
Niet geslaagd: Obees design

PLAYSTATION 2
Geslaagd: Backwards compatibility
Niet geslaagd: EyeToy

GAMECUBE
Geslaagd: Het handvat om 'm mee te nemen
Niet geslaagd: Mini-dvd's als opslagmedium

DS
Geslaagd: Touchscreen
Niet geslaagd: Blazen in je DS? Wat de fuck?

XBOX 360
Geslaagd: Achievements
Niet geslaagd: Kinect

PLAYSTATION 3
Geslaagd: Gratis online
Niet geslaagd: De dildo, a.k.a. PlayStation Move

Wii
Geslaagd: Motion Controls
Niet geslaagd: Vitality Sensor

3DS
Geslaagd: Vijftig verschillende versies en kleurtjes
Niet geslaagd: 3D-effect

PS VITA
Geslaagd: PS4 Remote play
Niet geslaagd: Een coinflip tussen de tilt-functie en het rear-touchscreen

XBOX ONE
Geslaagd: Cross play met Windows 10
Niet geslaagd: Heb je effe?

PLAYSTATION 4
Geslaagd: PlayStation VR
Niet geslaagd: Share button

Wii U
Geslaagd: Het idee achter de GamePad
Niet geslaagd: De uitwerking van de GamePad

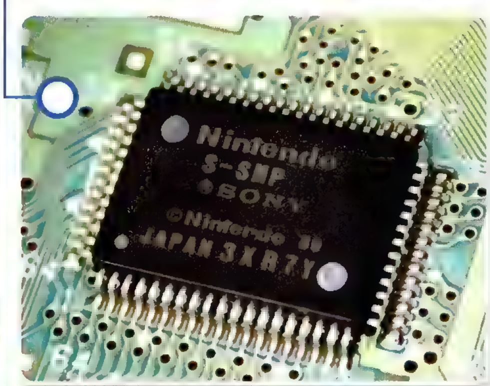
SONY MAAKTE GAMING COOL

DE GESCHIEDENIS VAN PlayStation

Geloof het of niet, maar de eerste PlayStation begon als een product van Nintendo! Maar natuurlijk werd het uiteindelijk Sony's eigen lijn van zeer succesvolle consoles, waarmee het bedrijf steeds weer de grenzen van 'wat videogames kunnen zijn' opzocht en verlegde. Jurjen vertelt hoe Sony een topspeler in de consolemarkt werd.



Het is 1988. Vijf jaar na de videogame crash van 1983 heeft Nintendo videogames weer groot en populair gemaakt met de NES. Maar het bedrijf kijkt altijd vooruit. Er moet een volgende, meer geavanceerde console komen om de concurrerende systemen een stap voor te blijven. ***Sony wordt door Nintendo gevraagd om de audioprocessor voor dit nieuwe systeem, de Super NES, te maken***, en eigenlijk heeft Nintendo ook wel interesse in een nieuw soort disc waar zowel Philips als Sony op dat moment aan werken: de cd-rom/XA.



Dit nieuwe type cd-rom kan enorme hoeveelheden audio, beelden en data bevatten en tegelijk afspelen, waardoor games op die schijfjes in potentie dus groter en mooier dan ooit kunnen worden.

Sony krijgt de opdracht om een cd-rom add-on voor de Super NES te ontwikkelen en daarnáást de licentie om een eigen, opzichzelfstaande cd-rom speler voor games te maken. Die machine zou dan zowel cd-rom games voor PC's als de cd-rom games van Nintendo kunnen afspelen. De naam Play Station werd ervoor bedacht.



De deal is een droom die werkelijkheid wordt voor met name ***Ken Kutaragi***. Anders dan zijn bazen, ziet deze technicus van Sony enorme potentie in de videogamemarkt. Daarom had hij de soundchip voor de Super NES gemaakt, en de overeenkomst voor de Play Station gesmeed. Daarbij had Kutaragi het ook voor elkaar gekregen dat Sony geld zou verdienen op elke verkochte cd-rom voor het systeem, dus zelfs als daar de games van Nintendo op stonden. Zo zou Sony samen met Nintendo meteen kunnen meespelen op het hoogste niveau van de groeiende videogamemarkt en daar ongetwijfeld bakken geld mee verdienen. Het pakte echter allemaal iets anders uit.

DOORZETTINGSVERMOGEN

Het is 1991. Op de CES, een soort E3 voor tech, maakt Sony bekend dat ze de videogamemarkt gaan bestormen. De samenwerking met Nintendo wordt onthuld. Trots toont Sony de beelden: prototypes van ***Super NES cd-rom add-on*** en de opzichzelfstaande ***SNES Play Station***.



Een dag later is de persconferentie van Nintendo. Daar wordt bekend dat er inderdaad een cd-rom add-on voor de Super NES in ontwikkeling is... maar dan bij Philips, in plaats van Sony!

De sluwe Nintendo baas Hiroshi Yamauchi had Sony belazerd, want bij nader inzien had hij toch niet zo'n zin om Sony een vliegende start in 'zijn' videogamemarkt te gunnen. Dus had hij achter de rug van Kutaragi om, een deal met Sony's Nederlandse concurrent Philips beklonken.

Na de CES stond Sony met lege handen. Schoorvoetend probeerde Kutaragi het gesprek met Nintendo weer op gang te brengen. Er werd een nieuwe deal gemaakt, waarin Sony alsnog een cd-rom speler voor Nintendo mocht maken, maar stiekem was deze deal alleen bedoeld om Sony aan het lijntje te houden, zodat het niet zelfstandig de videogamemarkt zou betreden.

Toen dat in 1992 tot de kopstukken bij Sony doordrong, was de maat vol. Alle banden met Nintendo werden verbroken en Sony's directeur Norio Ohga wilde niks meer met die hele videogamehandel te maken hebben.

Het is aan het doorzettingsvermogen en de vastberadenheid van de zwaar gefrustreerde Kutaragi te danken dat er alsnog een Play Station kwam.

Tijdens een meeting met directeur Ohga stelde Kutaragi voor om de 16-bit Play Station te vergeten en een geheel nieuwe 32-bits console te maken; een wondermachine die Sony's cd-rom technologie zou gebruiken voor realistische 3D-games.

Ohga zag er nog steeds niet veel in, ook omdat hij videogames nog steeds beschouwde als speelgoed, en Sony doorgaans elektronica voor volwassenen maakte.

Uiteindelijk wist Kutaragi zijn baas tóch te overtuigen, en wel met het volgende argument: wat zou de wereld ervan denken als Sony het na de vernederingen en leugens van Nintendo gewoon op zou geven? Zou het geen zoete wraak zijn als Sony het Play Station project op eigen houtje alsnog liet slagen?

SCHOKGOLF

Eind 1993 maakt Sony bekend dat er een nieuw dochterbedrijf is opgericht: Sony Computer Entertainment. Dit bedrijf ontwikkelt Sony's eerste console onder de werknaam PSX, oftewel PlayStation X. De console gaat werken met cd-roms, benadrukt SCE's directeur Akira Sato, maar het wordt geen multimedia-apparaat, zoals de toen verschenen ***Philips CD-i*** en 3DO. Het wordt een gamemachine met échte games, beweert hij. "En als het niet realtime is, dan is het geen game", daarmee doelend op de cd gedragen games voor de Philips CD-i en 3DO die vaak meer filmpjes dan interactie boden.

De onthulde specs van de 32-bits PSX zorgen voor een schokgolf door de game-industrie. Betrokken developers stellen dat Sony's console de concurrentie weg gaat blazen.

De directeur van Sega of Japan, Hayao Nakayama was ook onder de indruk. Nadat hij de specs van de PlayStation had gezien, ging hij persoonlijk naar Sega's hardware-afdeling om zijn personeel uit te foeteren. Dit leidde ertoe dat de in ontwikkeling zijnde Saturn, Sega's eigen 32-bits cd-rom console, een extra videoprocessor kreeg. Dat het daardoor veel lastiger werd om voor de Saturn te programmeren, zou later grote negatieve gevolgen voor die console hebben.

Om het nog steeds heersende 'speelgoed' imago van videogames te bestrijden, zorgde Kutaragi met Sony ervoor dat de ***PlayStation oogde als een stijlvol, volwassen audiovisueel apparaat*** dat niet alleen games maar ook muziek-cd's kon afspelen. Zo'n klusje was de elektronicareus Sony uiteraard wel toevertrouwd. Dat er aparte memory cards bij het ding geleverd zouden worden, leek ook een goed idee.

Maar op één punt had Sony nog steeds een groot probleem: anders dan Nintendo en Sega wist het bedrijf helemaal niet hoe het games moest maken. Dat moesten andere partijen dus maar doen, bedacht Kutaragi.

DERDE PARTIJEN

In de jaren dat Nintendo heer en meester in de videogame-industrie was, stelde het hoge, soms zelfs belachelijk strenge eisen aan de derde partijen die games voor Nintendo's NES en SNES 'mochten' maken. Sony koos echter voor een tegenovergestelde aanpak; het bedrijf maakte actief jacht op grote en opkomende developers, met name de ontwikkelaars die aan volwassen 3D-games werkten, of bereid waren daar op over te stappen. De PlayStation was zo ontworpen dat ontwikkelaars er zo makkelijk mogelijk mee konden werken, terwijl Sony er tevens voor zorgde dat alle documentatie en hulp vrij toegankelijk was, en zelfs actief meewerkte bij het ontwikkelen en oplossen van problemen.

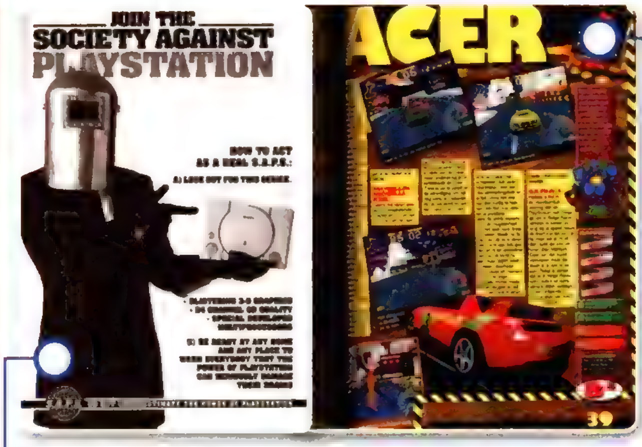
Het werkte.

In magazines (internet had toen nog niemand) verschenen screenshots van games als ***Destruction Derby*** en WipeOut (van het Engelse, door Sony opgekochte Psygnosis), de arcade-hit Ridge Racer (van Namco) en ***Battle Arena Toshinden*** (van Tamsoft), en die games zagen er toch wel »









een stuk fraaier uit dan de tegenhangers op Sega's Saturn, zoals Daytona USA en Virtua Fighter. Lezers van magazines als de PU en het Amerikaanse EGM zagen midden 1994 de plaatjes en raakten er steeds meer van overtuigd dat er iets bijzonders aan zat te komen.
De hype omtrent Sony's eerste console werd verwezenlijkt toen de PlayStation op 3 december 1994 in Japan werd gelanceerd, slechts een paar dagen nadat Sega de Saturn had uitgebracht. In het eerste half jaar op de markt werden ruim twee miljoen PlayStations verkocht.
Elf maanden later werd de PlayStation gelanceerd in de VS en Europa, en ook daar was de console van outsider Sony direct succesvol. Het was niet zo dat Nintendo en Sega meteen uit de markt werden geblazen, maar er was wel iets gebeurd.
Naast Nintendo en Sega was er nu een derde speler op de markt, en die derde speler deed méér dan simpelweg concurreren met Nintendo en Sega: Sony maakte gaming cool.

HIP, STOER EN COOL

Terwijl de concurrentiestrijd tussen aartsrivalen Nintendo en Sega altijd werd verbeeld door de strijd tussen hun koddige mascottes Mario en Sonic, sloeg Sony een heel andere weg in. Gestuwd door een ***hippe reclamecampagne***, waarin de nadruk niet lag op gameplaybeelden maar maffe, alien-achtige meisjes en kreten als 'You Are Not Ready', werd de wereld klaargestoomd voor een gamesysteem dat niet voor kids of nerds maar juist voor de coole gasten was gemaakt. In nachtclubs over de hele wereld verschenen Sony consoles waarop mensen onder andere konden genieten van ***Ridge Racer***, een zeer overtuigende overzetting van de arcadehit, maar misschien werd het 'PlayStation gevoel' nog wel meer uitgedragen door WipeOut, de futuristische, supersnelle 3D-racegame met op de achtergrond geen blieperige muziekjes maar beukende tracks van The Chemical Brothers en Leftfield. Wat Sega al een tijdje probeerde, was Sony in één klap gelukt: games hip, stoer en cool maken bij een volwassen publiek.
Bijna achteloos won de PlayStation het van de goed vergelijkbare Saturn, een klap die Sega eigenlijk nooit meer te boven zou komen. Maar er was nog een andere grote speler: Nintendo. Terwijl Nintendo met de Super NES nipt marktleider bleef, werkte het aan een machine die zowel de Saturn als de PlayStation moest overtreffen. Geen 32-bits console, maar de 64-bits 'Ultra 64'. Eentje die in tegenstelling tot de concurrentie geen discs maar de oude, vertrouwde cartridges zou gebruiken. Dat laatste zou desastreus blijken voor Nintendo's relatie met third-parties, die toch al ernstige schade had opgelopen in het NES- en SNES-tijdperk.
Voor derde partijen was het investeren in de productie van cartridges een stuk riskanter dan games uitbrengen op de aanmerkelijk goedkopere discs. Bovendien kon je op die discs veel grotere games uitbrengen, inclusief filmpjes en muziek van cd-kwaliteit.
De ene na de andere third-party besloot te ontsnappen aan Nintendo's benauwende wereld om het eens te proberen op de console van nieuwkomer Sony. Grootste verlies voor Nintendo: het voor de Nintendo 64 aangekondigde ***Final Fantasy VII*** zou als eerste deel in de serie niet voor een Nintendo apparaat maar op de PlayStation verschijnen.

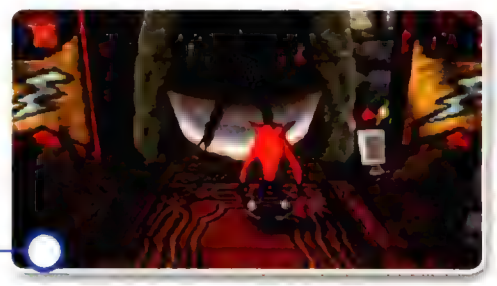


ENORME HIT

Met third- en second-party games als Final Fantasy VII, Tomb Raider, Resident Evil, Tekken, Metal Gear Solid, Gran Turismo, Castlevania: Symphony of the Night en vele andere, op een volwassen publiek gerichte games, werd de PlayStation een enorme hit.
Door studio's op te kopen, op te richten of te betalen voor exclusiviteit, kon Sony ook al snel rekenen op kleurrijke games die de jongere spelers bij Mario en Sonic vandaan moesten trekken, zoals ***Crash Bandicoot***, Spyro en Ape Escape.
Daarmee streefde het Nintendo voorbij; de PlayStation werd marktleider en zou dat lang blijven.
Iets minder leuk voor Sony, maar toch ook een bijdrage aan het succes van de PlayStation was het gemak waarmee de systemen gekopieerde discs konden afspelen.
Maar alles bij elkaar was de PlayStation de onbetwiste winnaar van de vijfde generatie tv-consoles en de eerste console die 120 miljoen keer werd verkocht.
Dat neemt niet weg dat Nintendo in die tijd met de Nintendo 64 nog steeds goede zaken deed. Met name door eigen hits als Super Mario 64 en Zelda: Ocarina of Time, en de uitstekende exclusives die het Engelse Rare daaraan toevoegde, zoals GoldenEye en Banjo-Kazooie. Toch moest Nintendo, voor het eerst sinds de dagen van de NES, genoegen nemen met een tweede plaats.
Ondertussen konden Sega's sterke titels als Virtua Fighter, Panzer Dragoon en Nights into Dreams de Saturn niet redden: het werd een commerciële flop. Maar Sega gaf de consolehandel niet op; het bedrijf wilde zo snel mogelijk beginnen met de volgende generatie in console gaming.

OPWINDEND NIEUWS

Eind 1998 lanceerde Sega in Japan de Dreamcast. Het geavanceerde apparaat was meteen overal uitverkocht, mede omdat Sega door productieproble-

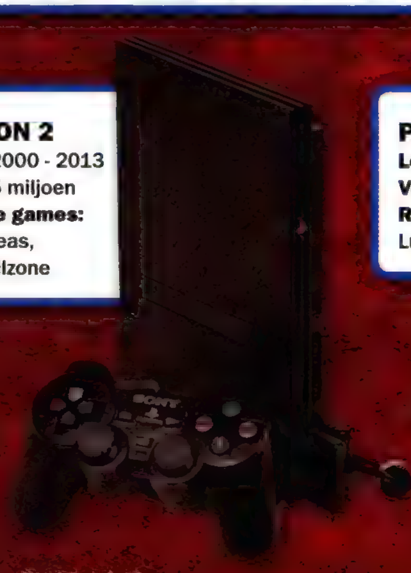


ALLE PLAYSTATIONS OP EEN RIJTJE

PLAYSTATION
Levensduur: 1994 - 2005
Verkocht: 102 miljoen
Random goeie games: Final Fantasy VII, Resident Evil, Gran Turismo



PLAYSTATION 2
Levensduur: 2000 - 2013
Verkocht: 155 miljoen
Random goeie games: GTA: San Andreas, God of War, Killzone



PLAYSTATION PORTABLE
Levensduur: 2004 - 2014
Verkocht: 82 miljoen
Random goeie games: Wipeout Pure, Lumines, God of War: Chains of Olympus,



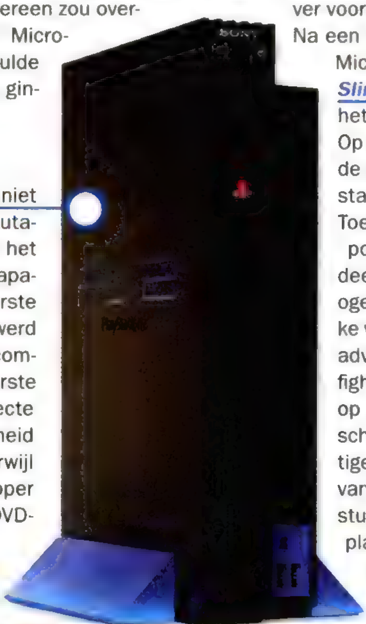
men niet genoeg kon produceren. Toen dat enkele maanden later wel lukte, was het momentum een beetje verdwenen.
In 1999 zou Sega de Dreamcast in de VS en Europa lanceren, maar voordat het zover was, kwam er opwindend nieuws uit het Sony-kamp. Ken Kutaragi maakte bekend dat Sony werkte aan een next-generation PlayStation die met de zogenaamde 'emotion engine' alles en iedereen zou wegblazen. Met sterk opgeklopte cijfers die de prestaties van de tweede PlayStation in de buurt brachten van de supercomputers uit die tijd, gaf Kutaragi een duidelijke boodschap: ga niet voor de 'achterhaalde' technologie van de Dreamcast, maar wacht even op ons apparaat. Een apparaat waarop je óók al je oude PlayStation games kunt spelen én DVD's, compleet met een internetverbinding waarmee je kunt inloggen in 'The Matrix' (ja, dat beweerde hij echt).
Aangezien Sony had bewezen vanuit het niets marktleider te kunnen worden, maakten Kutaragi's woorden indruk. Zijn onthulling schepte het beeld van een supercomputer die ongelooflijke graphics kon genereren.
Dit alles kon niet verhinderen dat de Dreamcast - gesteund door een zeer dure marketingcampagne - succesvol in de VS en Europa werd gelanceerd. Maar het succes zette niet door; veel gamers namen een afwachtende houding aan toen ook Nintendo onthulde dat ze werkten aan een nieuwe console die alles en iedereen zou overtreffen. Gevolgd door Microsoft, dat eveneens onthulde dat ze met een console gingen komen.

KRACHT

De PlayStation 2 werd niet de supercomputer die Kutaragi had beloofd, maar het was wel een uiterst capabel apparaat dat in eerste instantie succesvol werd dankzij de backward compatability met de eerste PlayStation, de perfecte controller en mogelijkheid DVD's af te spelen (terwijl het apparaat goedkoper was dan de meeste DVD-spelers).
In tweede instantie waren het natuurlijk games als Jak and Dexter, GTA 3, Silent Hill 2 en *Killzone* die van de PS2 de best verkochte console ooit maakten.
Het succes van Sony was de voornaamste reden dat Sega zich terugtrok uit de console wars om alleen nog maar software te maken. Ondertussen was Microsoft er met de eerste Xbox in geslaagd een stukje van de consolemarkt naar zich toe te trekken. Vanaf dat moment zou de strijd tussen Sony, Nintendo en Microsoft gaan.
Om Nintendo ook buiten de huiskamer te beconcurreren, kwam Sony eind 2004 met de PlayStation Portable, de krachtigste handheld ooit. Het jaar daarop kondigde Sony de PlayStation 3 aan, wat de krachtigste console ooit moest worden. Maar toen wist Sony nog niet dat het bij de zevende generatie consoles niet meer alleen om kracht zou draaien...







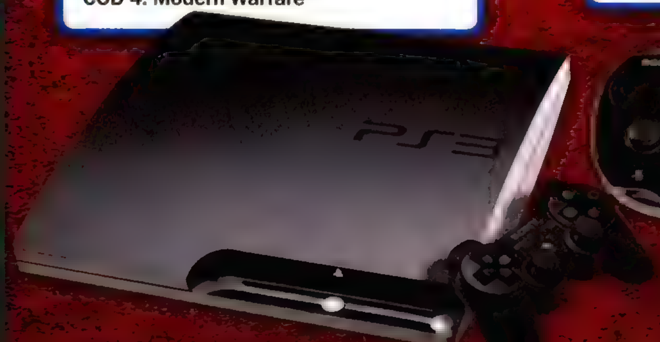
ARTISTIEK

Met de *EyeToy voor de PS2* had Sony al redelijk succesvol geëxperimenteerd met motion controls en nieuwe besturingsvormen, maar het was Nintendo die motion controls en nieuwe besturingsvormen tot de basis van hun Nintendo DS en Wii maakten, en daarmee de concurrerende spierballenmachines van Sony en Microsoft qua verkopen ver voorbijstreefde.
Na een trage start werd Sony zelfs ingehaald door Microsoft, maar na de introductie van *het Slim model* wist de PS3 qua verkopen weer op hetzelfde niveau als de Xbox 360 te komen.
Op artistiek vlak, wist Sony echter weldegelijk de grenzen van 'wat we onder videogames verstaan' opnieuw te verleggen.
Toen Sony met hun eerste PlayStation, games populair maakte bij een volwassen publiek deed het dat met realistisch ogende 3D-veries van klassieke videogamegenres, zoals adventures, racing- en fightinggames. Maar op de PS3 verschenen prachtige games van Sony's studio's die in plaats van het gebruikelijke geweld je bloemetjes over weilanden lieten blazen of zelf op de wind lieten zweven. Games als Flower en Journey gelden nog steeds als artistieke hoogtepunten in de geschiedenis van de videogames, net als Sony's Ico en Shadow of the Colossus dat zijn.
Ondertussen bleef Sony in het PS3-tijdperk experimenteren met nieuwe technologieën, zoals 3D-weergave van games op 3D-tv's en PlayStation Move, een motion controller die nauwkeuriger werkte dan de Wii-remote waar Nintendo zoveel succes mee had.
Of het nu is op het gebied van artistieke aspiraties, design of technologie; Sony is voor hun PlayStation altijd op zoek naar manieren om videogames groter, mooier, anders en/of succesvoller te maken. Iets wat uiteraard ook herkenbaar is in de huidige generatie met de PlayStation Vita, PlayStation Plus, PlayStation 4, de geavanceerde Pro-versie van dat apparaat en *PlayStation VR*.
Met zo'n zestig procent marktaandeel in de huidige generatie consoles, heeft Sony de wind in de zeilen en alle ruimte om de grenzen van videogames steeds weer iets verder te verkennen én te verleggen. ✖





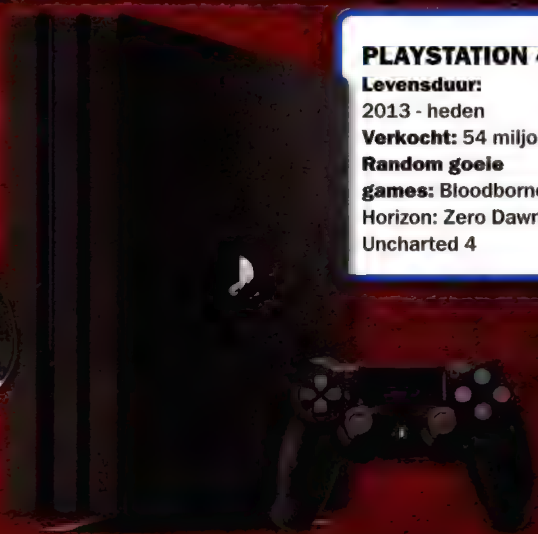
PLAYSTATION 3
Levensduur: 2006 - 2015
Verkocht: 80 miljoen
Random goeie games: LittleBigPlanet, Uncharted: Drake's Fortune, COD 4: Modern Warfare



PLAYSTATION VITA
Levensduur: 2011 - heden
Verkocht: 4 miljoen
Random goeie games: Gravity Rush, Persona 4 Golden, Tearaway



PLAYSTATION 4
Levensduur: 2013 - heden
Verkocht: 54 miljoen
Random goeie games: Bloodborne, Horizon: Zero Dawn, Uncharted 4



GAMING OP HET RANDJE
DE SKINS-BUSSINES



Wist je dat er in 2016 2,3 miljard dollar omging in de wereld van Counter-Strike: Global Offensive? Nee, niet in verkochte games of de opbrengsten van eSports toernooien. We hebben 't over 2,3 miljard aan knaken die circuleerden in het gokcircuit rond de skins van de game. JJ dook erin.

Als je het vandaag de dag over eSports hebt, dan denken de meesten aan Counter-Strike: Global Offensive van developer Valve. LoL en DoTA scoren ook big time, maar CS:GO is ongetwijfeld de meest bekeken en meest gespeelde eSports game ter wereld. Grote toernooien worden door tientallen miljoenen gamers bekeken en onlangs overtrof de ELEAGUE Majors als eerste het aantal van 1 miljoen gelijktijdige kijkers op Twitch.

CASHEN

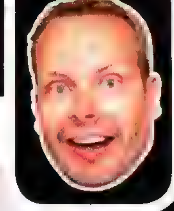
En toch zag het er in het begin (2012) helemaal niet zo rooskleurig uit voor de opvolger van de legendarische first-person shooter Counter-Strike. GO was de eerste jaren allesbehalve geliefd en verdeelde de CS-community in twee kampen: old- en new skool. De doorbraak voor CS:GO kwam in 2013 toen Valve bij een update de zogenaamde 'skins' voor je wapen toevoegde. Een skin is simpel gesteld een unieke beschildering voor je wapen die je verkrijgt na betaling.
Nu waren skins niks nieuws; er waren wel meer games waarin je unieke custom items kon kopen en vandaag de dag zitten dit soort customization functies zelfs in vrijwel alle spellen. Maar er was één groot verschil: CS:GO skins kosten niet alleen geld, je kon ze ook weer omzetten in cash!

GOKKEN

Bedoeld als tool om gamers een eigen identiteit in de game te geven en de handel op Steam te boosten, 'misbruikten' slimmeriken de skins al snel als wedmiddel bij matches. Team A speelt tegen Team B. Ik denk dat Team A wint en zet vier skins van 5 euro in op dat team. Jij zet vier skins van 5 euro in op Team B. Team A wint, ik krijg jouw skins en daarmee, als ik die skins laat omzetten in cash, 20 euro.
Dit weddenschapssysteem, of laten we het maar gewoon een gokcircuit noemen, zorgde ervoor dat CS:GO als eSport in de vaart der volkeren werd opgenomen. Want sport kijken is leuk, maar voor velen is het nog leuker als je er middels een gokje ook een lekker zakcentje aan kunt verdienen.
Gokken en eSports lijken een perfecte match. Het wemelt immers van de wedstrijden. Maar de game-industrie is er tot nu toe zeer terughoudend mee. Begrijpelijk, want het imago van gokken botst met het imago van gaming dat de industrie graag netjes en beschaafd wil houden (hoewel je in games natuurlijk de meest gruwelijke dingen kunt doen, maar dat terzijde).
Ook het kunnen omzetten van ingame items in cash wordt door vrijwel iedereen tegenge-

weetje • weetje
De duurste en meest zeldzame skins doen meer dan duizend dollar in de shops.













houden. Het zou kunnen leiden tot perverse prikkels zoals gold-farms waar goedkope 'arbeidskrachten' hele dagen custom items grinden.

SCHADUWKANTEN

Valve was echter een andere mening toegedaan. In plaats van het gokken met skins te ontmoedigen door het onmogelijk te maken ze op Steam in te wisselen voor geld, stond Valve de snelgroeiende gokindustrie oogluikend toe om deze weddenschappen te faciliteren (zie kader).

Op die manier verdienden ze er, zonder zelf een wedkantoor te zijn, miljoenen aan. Elke transactie bij het terugwisselen moet immers via Steam verlopen en levert een percentage op.

Dat geld is natuurlijk erg fijn voor Valve. Baas Gabe Newell is inmiddels goed voor 2,2 miljard dollar (kan hij bijna alle skins van kopen), maar er zijn schaduwkanten.

Ten eerste is het overgrote merendeel van de publishers op dit moment nog behoorlijk rabiaat tegen gokken en het inwisselen van ingame objecten voor geld. Het feit dat Valve daar schijt aan had en heeft en er ook nog eens veel aan verdient, maakt ze onder collega's dan ook niet populair.

Dan heb je het gevaar van matchfixing. Absoluut geen vreemde gedachte. De wedstrijd CS:GO waarop in 2016 het meest werd gegokt, was goed voor 1,2 miljoen dollar. En waar dat soort gigantische bedragen rondgaan, bestaat een groot gevaar dat criminelen proberen spelers te beïnvloeden.

Valve lijkt op dat vlak wél op te treden. Onlangs werden zeven spelers gepakt en bestraft voor het opzettelijk verliezen van wedstrijden, maar of daarmee alle matchfixing voorkomen is...

weetje • weetje
Sommige grote gokkers hebben tonnen aan skins in hun bezit.

Tot slot is er de kans op gokverslaving. Valve werd al een aantal keer aangeklaagd door ouders omdat hun kinderen voor duizenden euro's hadden vergokt.

REGULEREN

Het is dus allemaal ietwat shady. Valve blijft desondanks bij hun standpunt dat gamers vrij zijn om met hun skins te doen en laten wat ze willen, ook als dat tot een bloeiend gokcircuit leidt.

Ik kan ze in die redenatie wel volgen. Ik ben ook niet zo van het verbieden. Gaat je toch niet lukken. Gamen om geld is immers zo oud als het product 'computergame' zelf. Met verbieden duw je de boel bovendien het illegale circuit in met alle nare gevolgen van dien.

Reguleer die shit dus gewoon. Maak goede regels en betrouwbare shops, zodat je al die halfcriminele organisaties buiten de deur houdt. ✖

HET 'WAGER' CIRCUIT

Voor de lol tegen elkaar gamen is leuk, maar voor velen niet spannend genoeg, en dus spelen ze om geld. Dat kan niet via de officiële kanalen (lees publishers), dus moet het via online wedkantoren. Immers, wie garandeert dat als jij een weddenschap afsluit met Flip uit Swaziland, hij ook betaalt bij verlies. Verbinding verbreken en jij vindt Flip nooit meer terug.

De wedkantoren waar je deze weddenschappen afsluit, ook wel wagers genoemd, werken simpel. Jij maakt een portefeuille aan en vult die met geld. Daarna kan je tegen andere mensen spelen die ook een portefeuille hebben. Onderling bepaal je de inzet, waarna het wedkantoor voor de afhandeling zorgt tegen een klein percentage van het bedrag.

In vrijwel alle grote online games kunnen wagers ingezet worden. Hoeveel er omgaat in dit online schemergebied weet niemand precies, maar het moet om vele honderden miljoenen gaan.

FEATURE · NUTTELOZE TRIPS

FLORIAN IS KONING KANSLOOS

DE MEEST NUTTELOZE TRIPS OOIT

Onze redacteuren vliegen de hele wereld over om de nieuwste games te checken. En af en toe moeten ze achteraf concluderen dat zo'n trip nergens op sloeg. Florian spant de kroon op dat gebied, maar ook anderen hebben zich weleens hardop afgevraagd: 'wat doe ik hier in godsnaam?'.

FLORIAN

Eind november 2015 werd ik uitgenodigd door ontwikkelaar Milestone voor **Valentino Rossi: The Game** en een interview met Mr. Rossi himself na zijn race op het circuit van Monza.

We hebben eerst uuuuren moeten wachten tot de race begon, maar toen het eindelijk zover was, besloot Milestone precies op dat moment hun presentatie te gaan houden. Die presentatie duurde vijf hele minuten en was volledig in het Italiaans. Rossi heeft na de race nog effe twee minuten op het podium gestaan en iets gemompeld over hoe trots hij was, en oh ja; het interview ging niet door, want Valentino wilde douchen. Dat was het! Geen gameplay footage, geen trailer, geen teaser, zelfs geen screenshots. Helemaal naar Italië voor een freaking logo!



Een ander 'mooi' voorbeeld was een tweedelige trip voor **Ride**, ook een Milestone game. Tijdens de eerste trip kreeg ik een uitgebreide rondleiding door de Ducati fabriek in Bologna en een tien minuten durende presentatie waarin er hoog van de toren werd geblazen hoe Ride de Gran Turismo van motoren zou gaan worden. De rondleiding was cool, maar qua info over de game was het allemaal compleet nutteloos. De tweede trip voor Ride was naar Birmingham, waar we een rondleiding kregen in de Triumph fabriek. De fabriek was okay, maar de presentatie was grotendeels identiek en uiteindelijk mochten twintig man pers op één console om de beurt een korte time trial rijden, die ook nog eens buggy was en regelmatig vastliep. Pfff...



NOG MEER NUTTELOZE TRIPS

Ik mocht eind vorig jaar tot mijn grote vreugde exclusief naar London om **The Last Guardian** te spelen. Mijn vlucht had echter zoveel vertraging dat het event al was begonnen toen ik nog op Schiphol stond.

Een paar maanden geleden ging ik naar Parijs om **Ghost Recon: Wildlands** te spelen, maar er was storing op de developer-servers van het PSN, waardoor de game niet gespeeld kon worden.

Jaren terug ging ik een keer naar Parijs voor naar ik meen **Final Fantasy XIII**. De Thalys had echter een storing en ging niet verder dan Antwerpen. Via een vreselijke omweg zijn we uiteindelijk toch nog in Parijs beland, maar we kwamen zo laat aan, dat we besloten via dezelfde vreselijke omweg meteen weer terug te gaan, omdat we bang waren dat we anders helemaal niet meer thuis zouden komen.



JJ

De exacte datum weet ik niet meer, maar ik ging naar Londen voor **Hidden & Dangerous**. Toen deze game later uitkwam, bleek hij behoorlijk buggy te zijn... nou, dat was tijdens de trip ook al zo.

We waren met een taxi naar de bunker van Churchill gebracht (vlakbij Downingstreet 10), waar we in de ruimte van waaruit ooit de Tweede Wereldoorlog werd geregisseerd, de game mochten gaan spelen. Alleen H&D deed het dus niet. Om de halve minuut crashte het spel, wat de makers ook probeerden. En dus mochten we weer weg. Londen zelf was overigens erg gezellig...

Eveneens in Londen vond misschien wel mijn kortste en meest nietszeggende trip ooit plaats (bij H&D heb ik tenminste nog effe in een pub gezeten en wat kunnen winkelen). De trip was zelfs zo nietszeggend dat ik **niet eens meer weet om welke game het ging**.

We vertrokken 's ochtends rond zeven uur, om ergens in een industriegebied in een krap kamertje drie uur te wachten voor een filmpresentatie van, hou je vast, tien minuten. Waarna we weer drie uur werden opgesloten en daarna naar het vliegveld werden teruggebracht. Daar viel met alle wil van de wereld geen eer aan te behalen. We hebben ook geen preview gedaan.





JURJEN

Begin 2007 mocht ik naar Vancouver in Canada om bij Next Level Games een nieuw voetbalspel te spelen: **Mario Strikers Charged**. Altijd leuk natuurlijk, een paar dagen Canada. En die game leek me ook best aardig.

Dus koffers pakken en hup, het vliegtuig in. Dat bracht me met flinke vertraging naar Frankfurt, waar ik te horen kreeg dat mijn aansluitende vlucht naar Vancouver al was vertrokken en de volgende vlucht pas de volgende dag zou gaan. Gelukkig was de vliegmaatschappij zo vriendelijk een hotel voor me te regelen... alwaar ik de volgende ochtend van Nintendo hoorde dat ik me de moeite kon besparen om alsnog naar Canada te komen, aangezien de presentatie bij mijn aankomst al afgelopen zou zijn. Dat was dus in plaats van een paar dagen Canada, een nachtje Frankfurt.





MARTIN

Mijn meest nutteloze avontuur begon met een te lange vlucht naar San Diego zonder slaap. Toen we na zestien uur eindelijk aankwamen in het hotel, was er net een dik feest in de lobby losgebarsten. Wat doe je dan? Juist! Koffers in een hoek gooien en aansluiten aan de bar en je wagen aan een slecht dansje.

De volgende ochtend moesten we, met een vette kater, door naar een circuit in de buurt van San Diego, voor een auto-tuning beurs en waar we een of andere 'pimp my ride'-game te zien kregen... **Juiced** ofzo. Tot zover was het een vrij standaard perstrip, beetje racen in een gekietelde Mazda en een beetje de game spelen.

Diezelfde avond nog vlogen we door naar New York, om daar vier dagen te verblijven. De reden zouden we te horen krijgen in New York zelf. Aangekomen in New York, in een veel te duur hotel, werden we in een presentatieruimte gedouwd voor de grote onthulling.... een nieuw logo van het bedrijf THQ, met daarna een hele korte teaser van **Darksiders**.

Inderdaad, we zaten vier dagen in New York om tien seconden naar een bedrijfslogo te kijken en om zeker vijf (!) minuten beeld van Darksiders te consumeren. Wel lekker kunnen shoppen!





TJEERD

De meest nutteloze trip die ik ooit heb gehad, was die voor **Dead Island**. Samen met Wouter (ik was cameraman) kreeg ik een vliegticket voor Londen en een vage beschrijving hoe bij het preview evenement te komen.

Uiteraard ging alles mis: het vliegtuig had dikke vertraging, we landden op een vliegveld buiten Londen (Gatwick), dus we dienden eerst uit te vogelen welke trein we moesten nemen, daarna het metrosysteem uitpluizen en toen we de metro uitstapten, was het nog twintig minuten lopen door de stromende regen.

Tegen de tijd dat we aankwamen bij het evenement hadden we precies vijf minuten om te spelen, vijf minuten om een video op te nemen en direct weer weg te sprinten, anders zouden we ons vliegtuig terug missen.





ED

Tja, het is natuurlijk wat je onder nutteloos verstaat. Als je zegt nutteloos voor het blad, denk ik meteen aan de trip die Konami februari 2005 organiseerde voor een PS2-racegame genaamd **Enthusia Racing**. Het moest een beetje GT4-achtig worden, meen ik me te herinneren, met een grote diversiteit aan omgevingen.

Het lullige was dat we die game eenmaal ter plekke helemaal niet konden spelen omdat ie nog te bèta was. We kregen een promofilmpje en vijf minuten gameplay te zien en dat was het dan. Daar kon je als preview dus helemaal niks mee.

Als je vraagt, was het een nutteloze trip voor mij persoonlijk, dan zeg ik keihard NEE! Want voor dat promofilmpje en die vijf minuten gameplay zat ik dus wel effe mooi drie dagen in Dubai, inclusief racen met jeeps door de woestijn, kamelentocht, sandboarden en een hotel zo luxe, dat je niet eens zélf je snikkel in de champagne hoefde te hangen; dat werd voor je gedaan. Ja, ja, dat waren nog eens tijden!





SIMON REVANCHEERT ZICH MET...

RED DEAD RED

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat - zeker in het geval van een PU-redacteur - onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; ditmaal is het de beurt aan Simon, met Red Dead Redemption.

Spoiler: John Marston gaat dood in Red Dead Redemption en de laatste missie voor de credits speel je met zijn zoon Jack Marston. Eindelijk weet ik dat. Zeven jaar lang heb ik obsessief spoilers moeten vermijden van deze game. Elke podcast die ik luisterde, zette ik af als het over Rockstar of Red Dead Redemption ging. Ik heb zeven jaar lang geen enkel artikel gelezen waarin 'de beste einden in games' besproken werden. Ik heb de trailer van Red Dead Redemption 2 en elk druppeltje nieuws rondom die aankondiging angstvallig vermeden. Zeven jaar lang heeft deze game in mijn backlog gezeten. Ooit zou ik terugkeren. Dat is nu gebeurd. Wat. Een. Game.

FAST TRAVEL

Het erge is dat ik bij de release van Red Dead Redemption wel degelijk urenlang in de game gedoken ben. Nog erger is dat ik het echt fenomenaal vond, maar dat er blijkbaar een reden was om niet door te spelen. Misschien waren er andere games, misschien waren er andere prioriteiten. Wat ik nog wel weet, is dat ik die eerste keer echt dom veel met sidequests bezig was. Misschien dat mijn aandacht daardoor verslapte.

Daarnaast twijfel ik nog aan een andere reden, namelijk dat ik misschien niet doorhad dat er gewoon fast travel in de game zat. Ik weet namelijk nog precies het moment dat ik stopte. Een missie in Mexico bracht me naar de linkerkant van de map, terwijl het volgende icoontje echt kilometers verderop aan de rechterkant zat. En ik had geen zin dat hele stuk te rijden - iets dat achteraf makkelijk vermeden had kunnen worden als ik gewoon een kampvuurtje gebouwd had en fast travel gebruikt had.

Anyway; wat de reden ook is geweest, de drang om ooit nog terug te keren naar John Marstons avontuur is altijd aanwezig gebleven. En om deze keer gegarandeerd de credits voorbij te zien rollen, wist ik precies wat me te doen stond: alle sidequests en optionele meuk vermijden!

DAMN IT!

Fast forward zes uur verder in de game en ik kijk op m'n horloge. Ik zit zeker al een uur kansloos aan een pokertafel. Ik heb drie optionele bounties binnengebracht, een paar huizen gekocht, kruiden geplukt en minstens drie kwartier rondgewandeld om konijnen te schieten, want ik zag ergens dat je dan een Sharpshooter Rank omhoog gaat. Damn it, Simon! Focus!

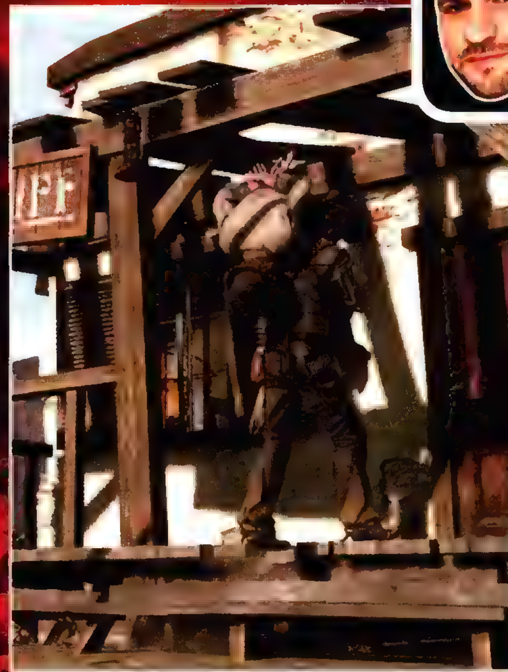
Okay, verder met de main story dus. De regering heeft mijn vrouw en kind en ik moet twee voormalig bendegenoten ombrengen of oppakken om mijn gezin terug te krijgen.

Wat opvalt in die eerste uren is dat Red Dead Redemption wéér moeilijk mijn











EMPTION

aandacht vast kan houden. De meeste belangrijke personages vroeg in de game zijn me te karikaturaal, het verhaal is (met maar één doel) iets te rechtlijnig en het helpt niet dat ik zeker dertig procent van mijn speeltijd kwijt ben aan in een sukkeldrafje achter mensen aanrijden of zelf naar een objective galopperen.

Als kers op de taart kom ik erachter dat John Marston zich laat besturen als een dronken tank en dat mikken zonder auto-aim net zo soepel loopt als door een woestijn fietsen met twee lekke banden.

VLIJMSCHERP

Maar ik zet door, want man, wat is deze spelwereld fantastisch. De uitgestrekte prairie, het slapen onder de sterren, de saloons in de nederzettingen en de bizons die over de velden denderen; Red Dead Redemption mag dan technisch verouderd zijn, de sfeer is zo onwaarschijnlijk sterk dat daar met het grootste gemak overheen te stappen is.

Hoe verder ik in de game kom, hoe meer ik begin in te zien wat voor monument Rockstar met deze titel geschapen heeft. De ontwikkelaar vangt perfect de periode waarin het Wilde Westen zich moeizaam maar onvermijdelijk aanpast aan een modernere wereld. Als het verhaal vordert, worden de karikaturen van het begin, vervangen door meer serieuze personages die zwaardere thema's om zich heen hebben hangen.

Het vlijmscherpe script is van een niveau dat nog steeds alleen Rockstar kan afleveren en het extreem burgerlijk maken van de laatste missies is zo'n beetje het beste dat ik ooit in een verhaalvertelling in een game heb meegemaakt.

Ondanks dat ik zeven jaar geleden gestopt ben met spelen, heb ik altijd geloofd dat Red Dead Redemption een bijzondere klassieker was. Deels omdat de rest van de wereld dat zei, deels omdat ik weet dat Rockstar qua script en spelwereld geen gelijke naast zich duldt. Nu heb ik het eindelijk zelf ervaren. Ik zou willen dat ik het kon vergeten, om het nóg een keer opnieuw te doen. Maar als Red Dead Redemption me iets geleerd heeft, dan is het dat tweede kansen bepaald niet vanzelfsprekend zijn. Rust in vrede, John Marston. Wat. Een. Game. ✖

GAME: Red Dead Redemption
RELEASE: 18 mei 2010
CIJFER: 98
REDEN VAN NIET SPELEN: Geen idee meer. Misschien lamgeslagen doordat ik me veel te veel bezighield met sidequests, misschien waren er andere games die mijn aandacht trokken, of misschien was ik gewoon veel te dom om te beseffen dat er fast travel in de game zat.
VEROUDERD: Nou ja, de manier waarop je John Marston bestuurt en het afschuwelijke mikken, daar zou een game vandaag de dag gruwelijk op afgerekend worden. Maar qua sfeer, spelwereld, karakter en script kan ik weinig hedendaagse games bedenken die in de schaduw van deze titel mogen staan.
AANRADER? Absoluut, een ijzersterk verhaal is zo tijdloos als de eeuwige romantiek van het Wilde Westen. Bovendien is Red Dead Redemption 2 natuurlijk in aantocht, dus waar wacht je nog op?! Voor wie 'm nog niet gespeeld had en dat nu wel wil doen, sorry voor die spoiler in het begin. Maar goed, na zeven jaar...

2010

SCORE **98**



Red Dead Redemption is een groots en meeslepend avontuur in een wereld die daadwerkelijk leeft. Zelfs wanneer je even niet met een missie bezig bent, zul je genoeg te zien krijgen. Maar ook qua verhaal biedt Red Dead iets wat nog nooit vertoond is; het maakt de stap naar het compleet vervagen van de grens tussen verhalende missies en side quests. Red Dead is alles wat je ervan hoopt en doet daar nog een schepje bovenop!

2004 RED DEAD REVOLVER

2010 RED DEAD REDEMPTION

2017(?) RED DEAD REDEMPTION 2



2017

SCORE **98**



Ik durf echt niet te tornen aan het originele cijfer dat deze game kreeg. Red Dead Redemption is een van de beste games die ik dit jaar heb gespeeld en dat zegt iemand die Zelda: Breath of the Wild en Horizon Zero Dawn al achter de rug heeft. Als je dan zeven jaar na dato (met een technisch imperfecte game) deze impact weet te maken, dan neem ik m'n cowboyhoed voor je af hoor.



Hoi, ik ben Graddus en toen ik GoldenEye 007 voor het eerst in mijn Nintendo 64 stak, werd ik flink door elkaar geschud. De game liet me niet onberoerd... Shaken, not stirred, weet je wel. Hahahahaha! *geluid van tsjirpende krekels*

GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT



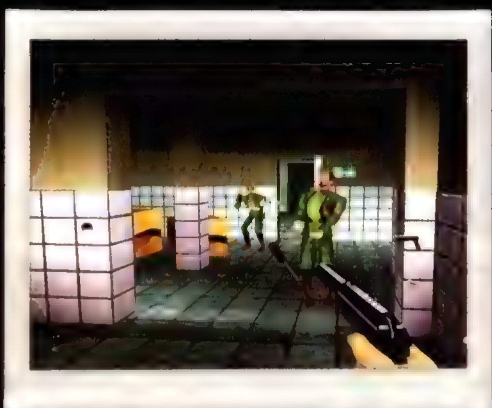
GOLDENEY



Ik ren door de smalle, groenwitte gangen van het archief in Sint-Petersburg. Links en rechts slaan kogels in de muur. Omkijken durf ik niet; ik word namelijk achtervolgd door zo'n beetje het halve Russische leger. Fuck, waar moet ik heen?
Erg lang hoef ik daar niet over na te denken. Voor me verschijnen namelijk drie KGB-officieren die me met hun DD44 Dostovei's doorboren. Bond stort als een spits van Barcelona ter aarde, terwijl de soldaten hem in de daaropvolgende replays gretig met kogels volpompen. Kansloos.

Fucking onmogelijk!

Terug in het missiemenu kijk ik nog eens goed. En ja, het staat er echt: om de Invisibility cheat te unlocken, moet ik het level in één minuut en twintig seconden halen, en dat op 00 Agent-difficulty (de hoogste moeilijkheidsgraad). *'Pfff, da's toch fucking onmogelijk!!!'*, schreeuw ik.
Maar dat is het niet...



Op de GoldenEye cartridge die voor dit Game-Monument in mijn Nintendo 64 zit, zijn alle cheats namelijk al vrijgespeeld en wel door mezelf, als 14-jarig jongetje! Was ik twintig jaar geleden dan een soort gamegod? Hmmm, misschien waren m'n reflexen iets beter, en was mijn geduld iets groter. Sowieso durf ik drie andere conclusies te trekken.
1) Games waren vroeger een stuk uitdagender, en alles zien, voelen en beleven was echt een prestatie.
2) Als jochie had ik daadwerkelijk de tijd om een spel helemaal uit te wonen.
3) GoldenEye 007 is zo'n godsgruwelijk goede game dat ik het ook wáárd vond om elke seconde erin te steken.
Vergis je namelijk niet: dit is misschien wel de beste videogame ooit gemaakt. Een spel waar ik minstens duizend uur plezier aan heb beleefd. Of tienduizend, dat kan ook. GoldenEye is een Game-Monument dat alle andere Game-Monumenten tot monumentjes reduceert.

Vuile grimas

Ik las voor het eerst over GoldenEye in een Engelstalig N64-magazine. Het was 1997; ik was gewend aan shooters als Turok en Quake en toen zag ik ineens een screenshot van de toiletten in het Facility level, waar Bond oog in oog staat met een Russische officier die net aanlegt om te schieten.
De omgeving die zó uit de film leek te komen, de silenced PP7 in Bond z'n hand en de perfect gemocapede houding van de soldaat: het was zoveel

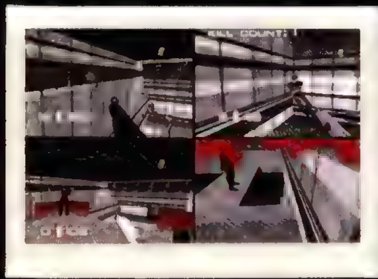
> **"Dit is misschien wel de beste videogame ooit gemaakt."**

cooler en realistischer dan alles wat ik daarvoor had gespeeld. Maar wat me écht compleet wegblies, was het feit dat de soldaat een echt, menselijk gezicht had! Met een vuile grijns staarde hij me aan; een blik die ik nooit ben vergeten. Pas jaren later hoorde ik dat het 't gezicht van Martin Hollis was, producer/director bij Rare, en ook de andere hoofden (behalve die van acteurs als Pierce Brosnan, Sean Bean etc.) waren afkomstig van developers.
Mijn ouders vonden het hele ding van op 'echte mensen' schieten minder leuk. Ze wisten niet anders dan dat ik in de vrolijke wereld van Super Mario rondrende, of - vooruit - op demonen knalde in Doom. De Nintendo 64 kwam in eerste instantie dan ook niet in huis. Maar na veel gezeur, gezeik en gezanik, mocht

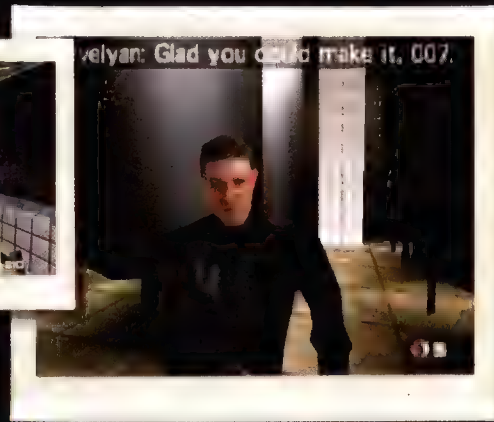












YE 007





ik er af en toe wel een huren van de (wie kent 'm nog) videotheek. Ik weet niet meer precies wanneer mijn ouders definitief overstag gingen, maar voor mijn vijftiende verjaardag, in februari 1998, kreeg ik alsnog mijn eigen N64, inclusief GoldenEye!

Geheimen

En een plezier dat ik met het apparaat beleefde! Super Mario 64, Shadows of the Empire, Pilotwings... Toch; de game waar ik keer op keer bij terugkeerde, was GoldenEye, ook nadat ik de campaign al lang op 00 Agent had uitgespeeld, evenals de geheime levels Aztec en Egyptian. Niet alleen om te proberen alle cheats te unlocken (wat dus uiteindelijk ook lukte), maar vooral om steeds weer te genieten van

"Het was zoveel cooler en realistischer dan alles wat ik daarvoor had gespeeld."

het James Bond-zijn. Van het scherpstellen van het sluipschuttersgeweer om een voor een guards uit de wachttorentjes op de dam te snipen. Van het zo stealthy mogelijk door de bunker in Severnaya sluipen. En van iconisch wapentuig als de Klobb, waarvan je door het ratelende geluid eerst nog denkt *'hell yeah, ik ben de shit!'*, tot je je realiseert dat het wapen ongeveer evenveel schade aanricht als een waterpistool.

Man, ik weet nog uit m'n hoofd hoe je de vitrine met de Golden Gun in het Egyptian level opent: links, twee stappen vooruit en vier naar rechts; vervolgens weer twee stappen naar voren, eentje links, twee naar voren en een naar rechts... Terwijl ik zo'n beetje alle andere kennis uit die tijd, zoals - ik noem maar wat - de Stelling van Pythagoras, al lang en breed vergeten ben. Bizar.

En nog steeds geeft GoldenEye niet al z'n geheimen prijs. Want hoe zit het nou precies met dat eiland aan de overkant van het meer in Arkangelsk? Of dat je zogenaamd ook met Sean Connery, Roger Moore en Timothy Dalton kunt spelen in multiplayer?

Multiplayer

Over de multiplayer gesproken: dat is waarschijnlijk de belangrijkste katalysator achter GoldenEye's succes. Het was de eerste four-player deathmatch op console en werkte zo belachelijk goed, dat nog steeds geen game in de buurt is gekomen. Geen killstreaks, geen perks, geen andere bullshit, maar gewoon jij, je wapen en drie vrienden die elkaar door de perfect ontworpen maps achterna zitten. En dat terwijl de modus bij wijze van grap pas in de laatste weken van het ontwikkelproces aan de game werd toegevoegd!

Ik word er gewoon spontaan nostalgisch van. Letterlijk elke schoolpauze zaten ik en mijn maatjes achter de 64, en lang nadat de pauze was afgelopen vaak ook nog. Favoriet was Complex, license to kill met pistolen, al was een potje rocket launchers in de Temple, slappers in de Facility of proximity mines in de Library ook geliefd. Helemaal nadat we ontdekten dat je die dingen zelf kunt laten ontploffen door tegelijk op A en B te drukken.

Oh, en Oddjob is vanzelfsprekend een verboden character, net als de Siberian Commando in Complex: die gast heeft een schutkleur, hé.





34-jarige Graddus

Geloof me, ik zou nog uren door kunnen lullen over GoldenEye 007 en hoe het een hele generatie gamers heeft beïnvloed en de industrie veranderd. Dat 'opvolger' Perfect Dark ook erg goed was, en dat het eeuwig zonde is dat er nooit een échte sequel kwam en Rare uiteindelijk uit elkaar viel... maar ik heb slechts twee pagina's.

Daarbij moet ik verdomme ook echt verdergaan met spelen. Ik kan het nog steeds niet handelen dat 14-jarige Graddus die Invisibility cheat wel kon halen, en 34-jarige Graddus niet... ✖

HOE EEN NEDERLANDSE DEVELOPER (EVEN) DE WERELD VEROVERDE

TWO TRIBES

Je ziet het niet vaak, een developer die nog voordat hun nieuwe game uitkomt, aangeeft dat ze gaan stoppen. Two Tribes deed het gewoon. Wat ging er precies 'mis' bij wat ooit een van de bekendste developers van Nederland was?



Martijn (links) & Colin in de beginperiode

Zo rond de eeuwwisseling waren er twee vrienden in Harderwijk die allebei een enorme passie hadden voor computergames. Want wat moet je anders in Harderwijk e.o.? Elk vrij uurtje werd door Colin van Ginkel en Martijn Reuvers aangewend om de nieuwste spellen uit te proberen.
Al snel hadden de twee het gevoel dat ze zo'n game ook wel zelf konden maken. Gewoon vanuit hun zolderkamer, want dat kon nog in die tijd; 'Homebrew games' waren de standaard in Nederland. Ook de mannen die later Guerrilla zouden vormen, zoals o.a. Arjan Brussee, maakten in die periode hun games thuis.

TOKI TORI

Met de eerste demo, een spel rond een lief kuikentje, plus wat geleend geld reisden ze af naar de VS om te kijken of ze hun game aan de man konden brengen. En zie daar, het geluk bleek aan hun zijde. Via een kennis kwamen ze in contact met Capcom dat wel wat zag in het donsbeestje en het spel aankocht. Op één voorwaarde, dat de kuiken Toki Tori ging heten. Nou waren Colin en Martijn de moeilijksten niet (zeker niet omdat ze voor die aanpassing enkele tienduizenden dollars meekregen) dus was het avontuur 'Two Tribes' begonnen.
Met de komst van Toki Tori in 2001 op de Game Boy Color startten de gloriejaren voor de twee. Er kwam aardig wat geld binnen (uiteindelijk zijn er drie miljoen versies van Toki Tori op de diverse platformen verkocht) en er kon een bedrijf worden opgezet. Two Tribes werd een developer met twaalf man in dienst dat internationaal op de kaart stond. Voor de duidelijkheid, vandaag de dag wil elke student game-development stage lopen bij Guerrilla, maar zo rond 2003 was Two Tribes de hoofdprijs.
Reuvers: "Het waren enorm vette tijden. Een heus eigen bedrijf. Tripjes naar de VS. Personeel aannemen. Deals maken. Stress. Games opleveren. Een achtbaan. Alles bij elkaar opgeteld, had ik dat nooit willen missen, maar het heeft de relatie tussen Colin en mij wel veranderd. Eerst waren we dikke vrienden en zaten we bijna elke dag te gamen of films te kijken; als je echter samen een bedrijf runt, heb je na acht uur op een dag wel genoeg van elkaar."

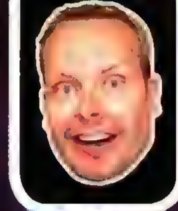
TE LANGE ONTWIKKELING

Two Tribes besloot de werkzaamheden op te delen in het sleutelen aan een eigen game en het op bestelling games produceren voor andere publishers. En vooral dat laatste verliep prima. Games als Worms Open Warfare, Rubik's World, Garfield: A Tale of Two Kitties en Monkeyball Minigolf wisten hun weg naar de gamers goed te vinden en Two Tribes leek klaar voor het grotere werk. Maar toen liep het spaak...
Reuvers: "Er waren wellicht al eerder tekenen aan de spreekwoordelijk wand, maar als ik een periode moet bedenken waarin het misging, zou ik toch zeggen de te lange ontwikkelingstijd van onze eigen game Toki Tori 2. We hadden bij het begin van het proces opties genoeg op Steam en de App Store. We waren namelijk een van de eersten die games voor dat platform maakten en hadden een goede naam. Maar we hebben te lang aan het spel gewerkt, want een paar jaar later, toen het spel eindelijk af was, konden we


Toki Tori zorgde voor een internationale doorbraak van Two Tribes.



De game waar het allemaal mee begon.



RIVE IS HARD!

En die laatste game dan, is het wat? Ja, het is wat... als je tenminste houdt van schijtmoeilijke games. RIVE is een old skool shmup waarin je een tankje door omgevingen vol bad ass vijanden loodst. Er zit een verhaallijn in, maar het gaat feitelijk gewoon om het killen en zelf niet gekilled worden. En fucking hell, wat is dat lastig. Dankzij het redelijk vergefelijk strooien van savepoints, word je als niet al te bedreven gamer niet helemaál gek, maar met name bij de eindbazen zul je regelmatig dood-gaan.

Het kleurrijke RIVE is daarmee geen game voor iedereen, maar als je van een stevige uitdaging houdt en geduld in overvloed hebt, dan neemt Two Tribes met RIVE waardig afscheid.





Reuvers: "Beter proberen en niet slagen, dan nooit proberen. In mijn ogen is dat laatste pas echt falen."



opeens achteraan aansluiten. De markt was totaal veranderd. Van full priced games bleek alles op de mobiel opeens Free to Play."

VERKEERDE KEUZES

Verkeerde keuzes maken en te lang vasthouden aan een bepaalde koers remde de ontwikkeling van Two Tribes. En hoewel achteraf lullen altijd makkelijk is, kunnen sommige keuzes vandaag de dag pijnlijk overkomen.

Zo herinnert Reuvers zich nog een mail met het aanbod voor een uitwisseling van karakters tussen twee games: het kuikentje uit Toki Tori en een vogel uit het nog in ontwikkeling zijnde Angry Birds. Reuvers: "Wie wil er nu spelen met een vogel die je afschiet op een huis van varkens? Niemand toch? Ik heb het mailtje dan ook niet eens beantwoord. Gewoon, hop in de prullenbak. Tja..."

"Wie wil er nu spelen met een vogel die je afschiet op een huis van varkens? Niemand toch?"

Na het faillissement van de publishing tak in 2014 werkte Two Tribes in een kleinere setting aan hun, naar nu blijkt, laatste game, RIVE. Maar de lol was er af, en men besloot in 2016 definitief te stoppen. Nog voor dat hun laatste game uitkwam.

Als Reuvers terugkijkt op het zeventienjarige avontuur met Two Tribes zou hij het dan anders doen?

"Er zijn altijd momenten geweest die we achteraf gezien beter of anders hadden kunnen doen, maar Ik vind dat we het prima hebben gedaan. We hebben onszelf en vele anderen (en hun gezinnen) zeventien jaar van een boterham kunnen voorzien. We hebben mensen blij gemaakt met onze games en daar zelf het grootste deel van de tijd enorm veel lol uit gehaald. Ik ben dan ook dankbaar dat ik dit heb kunnen en mogen doen. Is toch veel vetter dan een beetje databases programmeren voor een of andere sales systeem...".

NIET GEFAALD

Het afscheidscadeau van Two Tribes is dus RIVE. Een echte hardcore gamers-game (zie kader), wat de kans op groot commercieel succes dus enorm verkleint. Heeft deze eigenwijsheid ervoor gezorgd dat Two Tribes uiteindelijk faalde? Reuvers haalt diep adem en barst dan los: "Ik vind niet dat we gefaald hebben. Het is typisch Nederlands om daar weer de nadruk op te leggen. Zodra je failliet gaat of een spel niet opbrengt wat je ervan verwacht, faal je in de ogen van veel mensen. Ik zie dat niet zo. Je hebt het geprobeerd en het liep anders. Shit happens. Maar beter proberen en niet slagen, dan nooit proberen. In mijn ogen is dat laatste pas echt falen.

En daarbij; we zijn ruim drie jaar geleden failliet gegaan, maar dat was maar een deel van het bedrijf. We hebben een doorstart gemaakt met een kleinere versie van Two Tribes met drie personen. Dat was misschien zelfs wel de leukste periode in al die jaren. We hadden dus wel degelijk het budget om een dergelijk project te starten en succesvol af te ronden."

TIJD VOOR WAT ANDERS

"De reden dat we nu stoppen is dus zeker NIET gedwongen. We hadden al besloten te stoppen voor de release van RIVE. Waarom? De reden is simpelweg: we zijn er klaar mee. Tijd voor wat anders. Met het geld dat we nog verdienen aan RIVE en oudere games gaan we leuke dingen doen en vooral even genieten."

En nu? Reuvers: "Eerst een maandje op vakantie. Daarna focussen op de Switch-versie en dan... geen idee. Misschien iets in de zorg of kinderen helpen in Nepal. In ieder geval even wat anders dan alleen maar met jezelf en met materiële zaken bezig zijn." ✖



De lange ontwikkelingstijd van Toki Tori 2 leidde tot problemen.



Rive wordt een hardcore game.

BAN AAN DE BROEK

ALS LANDEN ER SLECHT AFKOMEN IN GAMES



Iedereen weet natuurlijk dat er landen zijn die (te) gewelddadige games verbieden, maar wist je ook dat er regimes zijn die spellen bannen omdat de manier waarop hun land in een game wordt weergegeven hen niet bevalt? En volgens JJ gebeurt dat vaker dan je denkt.

Onlangs was het weer eens raak. President Morales van Bolivia ging helemaal uit zijn plaat toen hij de eerste beelden zag van Ghost Recon: Wildlands. Hij was behoorlijk pissed dat zijn land wordt afgebeeld als een ordinaire narcostaat die gerund wordt door het Mexicaanse Santa Blanca kartel.
Morales probeert nu via een rechtszaak te voorkomen dat dit beeld gehandhaafd blijft in het spel. Alleen is de game inmiddels al een tijdje uit en zit Bolivia er nog steeds in als coke heaven. Morales heeft dus (nog) niets bereikt.
Die kans lijkt ook klein als je bedenkt dat Bolivia momenteel met Columbia en Peru dé coke supplier van Zuid-Amerika is en Morales, voordat hij president werd, cocaboer was.
Bovendien, Ghost Recon Wildlands is fictief entertainment en dus geen weerspiegeling van de realiteit, aldus Ubisoft. En we leven nog steeds in een wereld waar in het Westen vrijheid van expressie geldt. Dus...
Desondanks komen zaken zoals Bolivia versus Ubisoft vaker voor dan je denkt. Veel landen blijken lange tenen te hebben als het gaat om de weergave van hun land. Check de volgende voorbeelden maar eens...

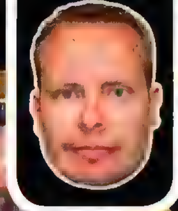
weetje • weetje
Venezuela is sinds 2010 het enige land ter wereld waar games waarin je iemand anders moet neerschieten of -slaan, standaard verboden zijn.





COMMAND & CONQUER GENERALS

Je zou het misschien niet verwachten, maar China ging in 2003 helemaal lau op deze, op het eerste gezicht, zo onschuldige RTS. Niet onschuldig volgens de Chinezen dus, want zij worden in dit spel van EA inderdaad ietwat smakeloos en karikaturaal neergezet. Daarbovenop word je in de game gestimuleerd om bekende Chinese culture trekpleisters als de Driekloven Dam te vernietigen. In de ban met die handel dus.
China kan sowieso weinig hebben als het om de voorstelling van hun land in games gaat, want onder meer Battlefield 4, Football Manager 2015 (erkende Tibet en Taiwan als land) en I.G.I-2: Covert Strike kregen eveneens een verbod aan de broek.







SPEC OPS: THE LINE

In 2012 werden de Verenigde Arabische Staten pislink over deze shooter die zich in een totaal verwoest Dubai afspeelt. Vonden de heersers van dit oliestaatje geen leuke invalshoek. Bannetje erop dus.
En dat was niet de enige game die de VAE verboden heeft. Dit ministaatje is namelijk zo'n beetje koploper als het gaat om games verbieden. Meestal om geweld of seks, maar CoD: Modern Warfare werd bijvoorbeeld in de ban gedaan vanwege de in hun ogen denigrerende verbeelding van moslims.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Pakistani die in 2012 een potje Black Ops 2 wilden spelen, hadden een probleem. De game was verboden in hun land. In BO2 wordt hun land namelijk afgeschilderd als een totaal mislukte natie waar terroristen vrij spel hebben. Vonden de machthebbers niet leuk.
De industrie moest Pakistan dat jaar wel hebben, want ook in Medal of Honor: Warfighter wordt Pakistan afgeschilderd als een bananenrepubliek. Vreemd genoeg werd hierover slechts geprotesteerd en geen ban uitgedeeld. Zouden Pakistani's misschien CoD-haters zijn en Battlefield fans?

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

We hadden hem er eigenlijk al blind ingezet: Homefront: The Revolution; die ultrakorte game die de Noord-Koreanen als bad guys neerzet. In deze gesloten dictatuur zijn ze immers altijd enorm fel als hun land negatief wordt neergezet.
Onlangs protesteerde Noord-Korea nog tegen de film 'The Interview'. Er werden naar verluid zelfs hacks op de servers van Sony uitgevoerd. Maar het spel van THQ lieten de mannen en vrouwen van Kim dus verrassend met rust. Misschien omdat de game de natte droom van de Noord-Koreaanse heersers verwezenlijkt met hun invasie van de VS, of omdat het spel gewoon zo kut was dat toch niemand het wilde spelen.





GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Niet het hele land, maar alleen de provincie Chihuahua in Mexico deed deze game van Ubisoft in de ban omdat hun inwoners werden afgebeeld als doorgesnoven Narco gangsters.



POKÉMON GO & BATTLEFIELD 3

Opmerkelijk maar waar; in 2016 was Pokémon Go de pineut in Iran. De Augmented Reality functie kon er namelijk toe leiden dat mensen naar plekken in het land zouden worden gestuurd waar de machthebbers ze liever niet hadden rondbanjeren.
De Iraanse ban van Battlefield 3 voelt dan weer een stuk logischer aan, omdat het hier draait om de fictieve Amerikaanse invasie van Teheran.

weetje • weetje

Call of Duty: Black Ops bevat een missie waarin je Fidel Castro moet ombrengen. Ondanks deze heiligschennis verbood Cuba de game niet. Was ook niet nodig; Cuba laat sowieso geen games toe in hun land.



CONCLUSIE

Zeker in landen met een 'dictatoriale' overheid worden games die een negatief beeld van het land schetsen slecht getrokken en levert het vaak verboden op (wat de game in veel gevallen alleen maar populairder maakt).
Maar wat is nu de moraal van het verhaal? Nou, ten eerste dat veel landen erg snel op hun teentjes getrapt zijn. Okay, soms wordt er van een bevolkingsgroep een karikatuur gemaakt. Maar goed; de VS is ook al honderd keer de lul geweest in games en neergezet als een land met een bekrompen en gewelddadige cultuur, en van Nederland maken ze meestal een landje vol hoeren en drugs.
Kijk, we weten heus wel dat er niet alleen maar kale gasten met tattoos, witte hemdjes en zonnebrillen rondlopen in Bolivia en niet elke moslim en Chinees is een gillende terrorist of achterbakse maffioos; maar het is fictie en slechts een spelletje. Neem het dus allemaal niet té zwaar op.
Daarbij komt; je wint zo'n rechtszaak vrijwel nooit. Games worden beschouwd als entertainment met vrijheid van expressie. Dus kap ermee; rechters hebben wel wat beters te doen dan zich over de inhoud van spelletjes te buigen. ✖

SONY, WAT DOE JE?!

DE TOEKOMST VAN DE PS4



Terwijl Microsoft en Nintendo de kaarten nog dicht tegen de borst houden, maakt Sony met het onthullen van een berg exclusives geen geheim van de toekomst van de PS4. Simon dook die smerige pijplijn in, lachte een keer om het woord pijplijn, en kwam terug met twee pagina's die alle projecten van Sony's studio's netjes in kaart brengt.

NAUGHTY DOG

THE LAST OF US 2 / UNCHARTED: THE LOST LEGACY

Wie? Ach, alleen maar de beste studio die Sony in huis heeft. Ik roep al sinds 1999 dat Chrono Cross de beste game ooit gemaakt is, maar diep vanbinnen weet ik ook wel dat de beste game ooit gemaakt eigenlijk The Last of Us heet. Verder ken je Naughty Dog natuurlijk van Uncharted (en Jak & Daxter en Crash Bandicoot).
Wat? We zagen in december de eerste gruwelijk harde teaser van The Last of Us: Part II (voor wie het nog niet wist, dat is het vervolg op de beste game ooit gemaakt). Het heeft er alle schijn van dat Ellie uit het origineel de hoofdrol speelt en beschermengel Joel maakt in ieder geval een soort van opwachting in de teaser. Daarnaast wordt er hard gewerkt aan de Uncharted 4 stand-alone expansion genaamd Lost Legacy, wat volgens de studio dan toch echt hoogstwaarschijnlijk de laatste keer is dat ze iets met Uncharted doen.
Wanneer? Uncharted: The Lost Legacy: 2017. The Last of Us: Part II: geen idee, maar 2018 zou echt vroeg zijn.



GUERRILLA GAMES

HORIZON 2(?)

Wie? Dat hoef je hier in Nederland aan niemand uit te leggen.
Wat? Schiet mij maar lek als Guerrilla Games niet op z'n minst alvast voorzichtig begonnen is aan Horizon 2. Of Horizon Second Dawn. Het recente megasucces van Horizon Zero Dawn garandeert één ding en dat is dat Guerrilla Games zich beter op deze franchise concentreert dan op Killzone. Kan niet anders.
Wanneer? Laten we heel wild gokken op 2021. 2020 misschien als ze uit de Amsterdamse coffeeshops wegblijven. 2021, dus...

POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO SPORT

Wie? Die ene studio die alleen maar Gran Turismo games uitstelt en soms ook uitbrengt.
Wat? Heel verrassend; ze zijn bezig met een nieuwe Gran Turismo, genaamd Gran Turismo Sport.
Wanneer? Is aangekondigd voor 2017, dus het zal wel 2018 worden.





SANTA MONICA STUDIO

GOD OF WAR



Wie? Ontwikkelaar die God of War games maakt en daarnaast nog andere games waar mensen ongeveer net zoveel om geven als de kleur van Kratos z'n overhemd.
Wat? Never change a winning team, dus maakt Santa Monica Studio gewoon lekker weer een God of War. En dat is dan weer een reboot die een snufje geleerd lijkt te hebben van The Last of Us (Kratos heeft een soort zoontje bij zich in de eerste demo die we zagen) en Tomb Raider (denk aan de semi-open wereld van Lara's laatste avontuur). Iedereen die de eerste beelden gezien heeft, is eigenlijk wel overtuigd dat Kratos harder komt dan ooit tevoren. Al schreeuwt ie nog steeds even hard. Maar dit keer schreeuwt ie wel door een baard heen.
Wanneer? Nog niet bekend. 2018 zou kunnen, begin 2019 is zeker niet ondenkbaar.

MEDIA MOLECULE

DREAMS

Wie? Die mensen die met LittleBigPlanet bijna een hele vette game maakten en daarmee het Play-Create-Share-principe neer wisten te zetten. Oh ja, ze maakten ook de game Tearaway. Vast wel iemand die dat leuk vond.
Wat? Dreams. Dat is dus een game waarin je... Nou, je hebt dus een ijsbeer... En dromen... En je kunt zelf creëren en dat is ook belangrijk. Maar die dromen dus... Nou ja, eigenlijk weet niemand het. Mijn voorzichtige vermoeden is dat Media Molecule het zelf eigenlijk ook nog niet meer weet, wat zou kunnen verklaren waarom de bèta vorig jaar afgeblazen werd.
Wanneer? Officieel onbekend, maar reken erop dat Sony niet langer wil wachten en dat ze deze game (waar 0% hype voor is) hoe dan ook dit jaar nog de winkels in trappen.



BEND STUDIOS

DAYS GONE

Wie? De mannen en vrouwen achter Syphon Filter. Als je dat niet kent: de Syphon Filter serie is een soort poor men's Metal Gear Solid die niet in de schaduw van Snake mag staan, maar stiekem toch wel vet was.
Wat? Days Gone, zo leerden we afgelopen E3. Denk open wereld en denk Left4Dead meets Walking Dead in een post-apocalyptische wereld met een kwak motorbende er doorheen en je komt al een heel eind.
Wanneer? Zoals bijna alles hier: officieel onbekend. Maar dit zou zomaar eens de huidige najaarsklapper van Sony kunnen zijn. Die dan volgens traditie doorschuift naar voorjaar 2018.



OVERIGE FIRST-PARTY STUDIOS

KNACK 2 / MLB: THE SHOW 2017 / IETS NIET TRIPLE A / IETS WEL TRIPLE A

Wie? Sony heeft nog Japan Studio (The Last Guardian), San Diego Studio (MLB: The Show), London Studio (Singstar / VR Worlds) en Sucker Punch (Infamous) in huis.
Wat? Japan Studio is bezig met Knack 2, want daar zitten we natuurlijk allemaal kneiterhard op te wachten. In San Diego wordt traditiegetrouw gewerkt aan een nieuwe MLB: The Show-game (voor sporthaters: dat is baseball) en het nieuwe project van London Studio is niet bekend, maar het moet raar lopen als dat ineens een Triple A kraker zou zijn.
Veel interessanter is Sucker Punch, dat wél bekend staat als Triple A ontwikkelaar. Voorlopig is er nog niks over hun huidige project bekend, maar overtuigende geruchten wijzen richting een volledig nieuwe (open-wereld) IP. Al zie ik ze ook graag een poging doen om The Order: 1886 van een vervolg te voorzien. Ja, het origineel was gaar, maar die wereld leent zich wel uitstekend voor een vervolg dat alles beter doet dan z'n voorganger. Hoop doet leven, al heeft Sony voorlopig geen enkele reden om terug te keren naar die toffe oud-Engelse fictie.
Wanneer? Knack 2 moet in 2017 komen (GotY, ja toch?), volgend jaar verschijnt vast en zeker die nieuwe MLB-game en over Sucker Punch en London Studio valt nog niks zinnigs te zeggen.



Knack 2

EN VERDER?

O.A. NI NO KUNI 2, SPIDER-MAN, DEATH STRANDING EN DETROIT: BECOME HUMAN

Wie? Een handjevol ontwikkelaars die geen eigendom zijn van Sony, maar Sony lief genoeg vinden (lees: genoeg geld krijgen) om exclusieve games te maken.
Wat? Uit het meesterbrein van Hideo Kojima ontspruit Death Stranding, waarvan de eerste twee trailers al meer stof hebben doen opwaaien dan de gemiddelde zandstorm.
Insomniac (Ratchet & Clank) mag weer eens een echt goeie Spider-Man game proberen te maken (is veel te lang geleden) en topontwikkelaar Level-5 komt met Ni No Kuni 2, dat maar half zo goed hoeft te zijn als zijn voorganger om de harten van vele gamers te stelen.
Last but zekerly not least is het Franse Quantic Dream (Heavy Rain & Beyond: Two Souls) dat bezig is met Detroit: Become Human. Die staat nu al bovenaan mijn jaarlijstje. Ongeacht in welk jaar die komt.
Wanneer? Death Stranding komt waarschijnlijk in 2088, Ni No Kuni 2 in 2017, Spider-Man ooit en Detroit: Become Human niet snel genoeg. ✖



Detroit: Become Human

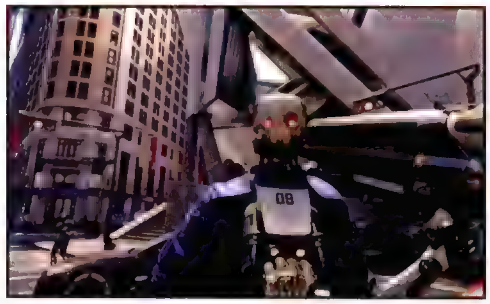


REVIEW

ROBO RECALL

ROBOTS SCHIETEN EN VERSCHEUREN!

Dik een jaar geleden bracht Epic Games Bullet Train uit, een VR techdemo die diende als voorproefje op Robo Recall, een nieuwe game die op dat moment in ontwikkeling was voor Oculus Touch. Die demo was al vermakelijk, maar Robo Recall zelf mag je als VR-gamer niet missen!



Robo Recall gebruikt het idee van I Robot, de film met Will Smith. De game speelt zich af in een toekomst waarin robots de mensheid helpen, maar uiteraard gaat het helemaal mis. Door een fout in het systeem van de robots zijn het killing machines geworden en aan jou de taak om de robots te stoppen. Het leuke is, dat je dat op zeer onsubtiele wijze kunt aanpakken.

Schieten en smijten

Robo Recall is speciaal gemaakt voor de Oculus Touch controllers, die fungeren als je handen ingame. Je kunt guns vastpakken, zoals 9mm pistolen, shotguns, mitrailleurs en zelfs plasmaguns, maar je kunt je handen ook gebruiken om de robots te lijf te gaan. Alle robots hebben namelijk hendels die je vast kunt pakken. Zo kan je ze letterlijk met twee handen uit elkaar scheuren of je kunt een stuk van de robot aftrekken, zoals zijn arm, hoofd of been, en hem daarmee de tyfus meppen. Daarnaast heb je de mogelijkheid de robots, of delen ervan, naar andere robots te gooien, net als nog vele andere objecten die je in de wereld tegenkomt.

De actie is hectisch, snel, rete spectaculair en bovendien ontzettend grappig door de opmerkingen van de robots.

Wervelwind

De game bestaat uit drie missies, die elk weer drie levels hebben. In het eerste level is het altijd de bedoeling zoveel mogelijk punten te scoren door je combo hoog te houden. Dit doe je door verschillende moves te gebruiken en door steeds net op tijd wat puntjes binnen te trekken, zodat je combometer niet reset.

Het tweede level bestaat uit het sturen van robots naar je opdrachtgever ter analyse. Hierbij is het niet zozeer de bedoeling de robots te slopen, omdat je punten krijgt voor het verzamelen van levende exemplaren. Dit doe je door ze vast te pakken en in een soort wervelwind portal te gooien, dus ben je wat meer bezig met close combat.

Het derde level bestaat steeds uit een bossfight, waarbij je al je skills moet gebruiken.

Teleporten

In Robo Recall beweeg je door te teleporten. Dit heeft zich al bewezen in VR en het is sowieso de minst misselijkmakende manier van bewegen.

Wat echter wel effe wennen is, is dat je met de Oculus met z'n standaard twee sensoren niet echt een room scaling ervaring hebt zoals met de HTC Vive. Als je met je rug naar de sensoren staat, verlies je de tracking met je controllers en dat komt de ervaring niet ten goede.

Om dit op te lossen, kan je tijdens het teleporten (door je knuppeltje een bepaalde richting op te drukken) kiezen welke kant je op kijkt ingame, zodat je niet zelf in real-life hoeft om te draaien en dus altijd richting de sensoren staat. Het werkt aardig, maar tijdens het spelen blijf je je de hele tijd bewust van het feit dat je niet 180 graden kunt draaien met je lichaam.



Gratis

Robo Recall is met een dik uur per missie niet lang, maar omdat je zoveel vrijheid in de gameplay hebt, is de replay-value hoog en ik ben dan ook al begonnen met een tweede playthrough.

Ik kan oprecht melden dat ik met Robo Recall de meeste lol heb gehad in VR tot nu toe. Robo Recall is compleet iets anders dan Resident Evil 7, maar het is minstens zo'n VR musthave.

En het mooiste van het hele verhaal? De game is gratis te downloaden voor iedereen met Oculus Touch controllers! ✖

SCORE:

KOTSGEHALTE:


Official Licensed Product
For
PS4
nacon
REVOLUTION
Pro Controller
Move quicker, fire faster and reach further...
Become UNBEATABLE!
Analoge sticks met 46° amplitude
Twee vibratiemotoren
Aanpasbaar gewicht
Afneembare kabel
Volledig programmeerbaar via PC companion app*
nacongaming.com/revolution-pro-controller
@nacongaming
nacongaming
Nacon international
*Windows® 7/8/10 PC en een internetverbinding vereist. "PlayStation", "PS4" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. NACON™, "REVOLUTION Pro Controller" is distributed by Bigben. ©2017 Bigben Interactive RCS Lille B320992977 - 59818 Lesquin Cedex.



4 REDENEN WAAROM IK ME NIET KAN FOCUSSEN OP...

MASS EFFECT:

REVIEWS



ANDROMEDA

Ja, Wouter heeft een concentratieprobleem. Maar hebben wij gamers dat niet allemaal in meer of mindere mate? En zouden games als Mass Effect: Andromeda daar niet een oplossing voor moeten bieden? In een perfecte wereld wel.



Het is niet alsof ik gediagnostiseerd ADHD of ADD heb, maar ik heb wel aardig wat moeite om me op een bepaalde taak te focussen. Vraag maar aan Ed, die ziet m'n aandacht rondfladderen als een dronken vlinder als ik een tekst voor hem moet tikken en hij het liefst zou hebben dat ik tachtig woorden per seconde uit m'n toetsenbord ram.
Het leven bestaat nou eenmaal uit afleidingen, nietwaar? Collega's komen met boeiende verhalen over hun belevenissen in Breath of the Wild, stagiairs hebben vragen over wanneer wat online moet, specials van honderdvierenfuckingtwintig pagina's moeten gevuld worden en dan is er nog het internet dat BARST van de afleidingen. Ja, dan is het damned lastig voor een brein als het mijne om uren achter elkaar met hetzelfde bezig te zijn.
Gelukkig zijn er nog RPG's, het soort game waar ik me uren en uren achter elkaar op kan focussen, zonder dat ik ook maar hoef te eten, te pissen of m'n aandacht op iets anders hoef te richten! En Mass Effect: Andromeda zou m'n nieuwe focuspunt moeten zijn voor de komende máánden. Helaas is de game dat niet geworden, en dit zijn daar de redenen voor:

1 Same day, different universe

Ja, Mass Effect: Andromeda speelt zich af in een ander sterrenstelsel, maar nee, dat betekent niet dat alles écht anders is. Ook in het Heleus cluster in het Andromeda-stelsel heb je ijs-, woestijn- en jungleplaneten, want zo is de natuur! En de elementen zijn blijkbaar hetzelfde als je zeshonderd jaar door de ruimte reist.
Nou oogt de ruimte in Mass Effect: Andromeda wel net effe anders, want een geheimzinnig spulleke genaamd The Scourge zorgt voor rare nevels die overal een beetje dreigend rondhangen, maar voor de rest bestaat Andromeda uit overbekende ingrediënten. Ja, er zijn 'zwevende rotsen' op de eerste planeet waar je landt, maar dat hebben we acht jaar geleden ook al in Avatar gezien, en zo indrukwekkend is het nou ook weer niet dat je het vier keer moet herhalen!
En die 'alien'-plantjes die er groeien? Die haal je gewoon uit een databank voor game-assets, want ik zweer je dat ik die al in No Man's Sky en twintig andere scifi-games heb gezien! Dus ik kan niet zeggen dat het Andromeda universum veel verrassingen voor me in petto had. Dus betrap ik mezelf erop dat ik naar een ander HDMI-kanaal switch om te kijken of de quadrants in Star Strek niet met gekkere dingen komen. Meestal wel...


Je kan zien dat die chick rechtsachter heel groot is; een deel van haar hoofd zit boven de sneeuwgrens...

2 Different universe, same aliens

Ik had heus vrede gehad met een Andromeda universum dat qua flora en landschappen redelijk herkenbaar is, als er maar genoeg nieuwe aliens waren om je over te verbazen. Maar helaas, het nieuwe onontgonnen sterrenstelsel heeft welgeteld twee (ja, TWEE) nieuwe rassen, waarvan eentje de bijzonder onoriginele bad guys zijn, geleid door de minst indrukwekkende schurk in de geschiedenis van BioWare.
Het andere ras is de angara, een aardig bedacht wezen dat vooral met z'n heftige emoties aan het worstelen is, maar nog steeds gewoon op twee voeten loopt en met bijzonder menselijke problemen kampt. Weet je zeker dat ik in een ander sterrenstelsel ben, BioWare? Heeft de Ark niet gewoon zeshonderd jaar lang rondjes gevlogen?
Oh, vergeet ik bijna de eeuwenoude aliens van de Remnant, maar dat is eigenlijk weinig meer dan een mix tussen de Protheans en de Geth. En er moest ook wat van de Prometheans uit Halo in, want er zit niet voor niets iemand van Halo 4 in het schrijfteam van ME: Andromeda.
Maar dafuq, mensen! Wie heeft er nou nog een ancient alien race nodig? Had BioWare zoiets van 'hey, wij hebben de Protheans bedacht, die gast van Halo 4 heeft de Prometheans verzonnen, anders huren we hem in om NÓG EEN ANCIENT ALIEN RACE TE VERZINNEN'!? Zucht...
Hoe dan ook, ik had »

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

meer van BioWare verwacht dan hippie-aliens en het zoveelste oeroude ras. Ik kan me daarom ook niet echt concentreren op al die datapads met verhaaltjes en andere exposure.
Misschien dat iemand nog iets leuks getweet heeft?



3 Tien jaar later, dezelfde animaties

'Geen idee wat deze gast aan het doen is', zeg ik hardop van verbazing. Het lijkt alsof de angara-dude z'n handen nat maakt in een beekje dat er niet is, om ze vervolgens weer droog te schudden. Dat heeft echter geen fuck te maken met de quest die hij me geeft. Later, in de Nexus, zie ik een demonstrerende krogan die echt de meest achterlijke capriolen uithaalt. Doet hij nou de robot? Maar wat me misschien nog wel harder uit het verhaal trekt, zijn de dode gezichten van de NPC's en zelfs van m'n eigen personage. Het is praktisch onmogelijk om emoties te laten zien op een smoelwerk dat maar op iets van vier puntjes kan bewegen. En die ogen... er zijn vissen die meer gevoelens kunnen uiten met hun kijkers! Zo jammer, want als BioWare ergens goed in is, dan is het wel emotie overbrengen middels videogames.



Zeker met een bril op te lang in de schaduw gezeten...

Mass Effect: Andromeda weet op een gegeven moment wel indruk te maken, maar helaas is dat pas nadat ik 234 keer heb gekeken hoe laat het is.

4 Slappe aftreksels

Een BioWare game kan altijd nog gered worden door boeiende personages, het liefst in de vorm van fijne teamgenoten. En zeker, met co-piloot Suvi en chief engineer Gil heb ik best leuke gesprekken gehad, maar verder zijn de meeste crew members simpelweg slappe aftreksels van personages uit de trilogie die hiervoor kwam. Drack is Urdnot Wrex alleen dan wat ouder, Jaal is een wat vriendelijkere Thane en Cora is een vrouwelijke Jacob.
Nou is dit allemaal wel een beetje kort door de bocht, maar feit blijft dat bijna niemand van de Tempest bemanningsleden net zo memorabel is als de crew(s) waar we eerder mee hebben rondgehangen. En het romancen? Om een of andere reden voelt dat een beetje onnatuurlijk en plichtmatig aan, met zinnen die weinig verschillen van 'hey hoi, ik vind je leuk. Wil je mijn vriendje/vriendinnetje worden?'
Daarom ga ik snel kijken of de dames in m'n WhatsApp niet een interessantere en subtielere manier van communiceren hebben...



GOEDE DINGEN AAN MASS EFFECT: ANDROMEDA

Als je de review hebt gelezen, dan kan je je vast niet voorstellen dat Mass Effect: Andromeda toch nog een 78 verdient. Maar gelukkig is de game lang niet zo crap als ik hier doe voorkomen, want er is immens veel content waarvan de actie (zowel knallend te voet als rijdend in de zeswielige planeetverkenner genaamd de Nomad) vaak erg spectaculair is, een groot deel van de immense hoeveelheid quests zeker vermakelijk genoemd mag worden en er zijn momenten van grote schoonheid als je planeetoppervlakten of hemellichamen verkent. Het is niet BioWare's beste, maar ook hun crap is prima te hachelen.



SCORE 78

Het is misschien wel het grootste, meest uitgebreide en meest actievolle deel in de serie, maar tegelijkertijd ook het minst overtuigende. De extreem verouderde (gezichts)animaties, het kwalitatief wisselvallige schrijfwerk en de bugs zorgen ervoor dat je té vaak uit de beleving wordt getrokken.

WOUTER



In dertig uur kan je door het verhaal heen racen, maar dan staat er nog een Journal vol met, eh... afleidingen op je te wachten.

60+ UREN

16

BASICS

ACTION RPG
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/MASS-EFFECT-ANDROMEDA



PLANKGAS NAAR DE BUDGETBAK!

FLATOUT 4 TOTAL INSANITY

De laatste maanden speelde Florian met spellen als Assetto Corsa, Dirt: Rally en Project Cars vooral serieuze racegames. En als je dan een keer iets totaal anders wil, is Flatout 4 de perfecte kandidaat. Toch?

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4



Deze game is er eveneens in een versie met alleen maar rode kraanwagentjes: Pluk van de PetteFlatout.

Flatout en Flatout 2 kwamen uit in 2004 en 2006; beide games werden gemaakt door ontwikkelaar BugBear en het waren toffe games. Flatout 3 verscheen in 2011, werd gemaakt door het Nederlandse Team6 en was absolute bagger. Nu, opnieuw zes jaar later, doet ontwikkelaar Kylotonn een poging om Flatouts vergane glorie weer relevant te maken met Flatout 4: Total Insanity.

Destruction Derby

Flatout is altijd al de meest over de top racer ooit geweest en daar heeft Kylotonn gelukkig niets aan veranderd. Waar games als Need for Speed en Forza Horizon nog balanceren op het randje van geloofwaardigheid, plankt Flatout 4 er zonder gene vol gas overheen. In de basis is het nog steeds je opdracht als eerste over de finish te knallen, maar Flatout is veel meer dan dat. Het is namelijk de bedoeling om je tegenstanders finaal naar de tyfus te beuken in de verschillende game modes.

In Career ben je voornamelijk bezig met het rijden van races tegen zeer agressieve tegenstanders, maar er zijn ook andere events te vinden, zoals de Battle Arena, die sterk doet denken aan de klassieker Destruction Derby op de PlayStation.

Het doel is om zoveel mogelijk punten te scoren door je tegenstanders uit te schakelen, terwijl je de auto onder je eigen kont zo heel mogelijk probeert te houden. Als je als laatste overblijft en de meeste punten hebt, ben je de winnaar. Vooral online is Battle Arena vermakelijk en zorgt gegarandeerd voor spektakel.

> **weetje • weetje**
>
> *Kylotonn is de laatste twee jaar verantwoordelijk geweest voor de WRC games. Extra bizar dat een ontwikkelaar die ervaring heeft met een goed physics systeem, het zo kan verpesten.*

Sweetspot

Verder zijn er nog een hoop minigames te vinden, waarbij je steeds de coureur van een auto door z'n voorruit moet schieten. Je moet dan denken aan games als bowlen, beerpong, curling en golf. Deze minigames zijn heerlijk belachelijk en passen prima in de Flatout setting, maar je wordt ze wel snel zat. Elke minigame heeft een bepaalde sweetspot als het gaat om het afschieten van de coureur en zodra je die hebt gevonden, is er geen kloot meer aan.

De Battle Arena is cool en aan content ontbreekt het ook niet in Flatout 4, dus hoezo geef ik de game dan een onvoldoende? Het antwoord is simpel: de physics van de auto's. Het is niet te geloven hoe ongelooflijk kut de auto's reageren op de ondergrond waarop ze rijden en dat verneukt de game, op de Battle Arena na, zo goed als volledig.

Thunderdome

De auto's stuiteren over de track als een zestienjarige gabber op een Thunderdome feest eind jaren negentig. Vooral na contact met objecten op de weg reageert je auto als een soort stuiterbal, en dat is nogal een probleem in een game waar de tracks bezaaid liggen met rommel.

Je belandt met je auto sowieso tien keer achterstevoren in een race en dat heeft totaal niets te maken met je eigen skills. Pure treiterij is het en 't heeft het bloed onder m'n nagels vandaan gehaald. In tegenstelling tot JJ ben ik niet zo van het gooien met m'n controllers, maar Flatout 4 bracht me er akelig dichtbij.

In de Battle Arena heb je er niet zo'n last van en online, waar je meer bezig bent met lol maken en elkaar kapot rammen, werkt Flatout 4 aardig, maar offline, waar je wordt verplicht om eerste te worden en soms zelfs Time Trials te rijden, verpesten de physics de game.

> **"Het is niet te geloven hoe ongelooflijk kut de auto's reageren op de ondergrond waarop ze rijden."**



Ik zag laatst een verslag uit IS-gebied in Noord-Irak. Zag ik daar ineens een bord langs de snelweg met de slogan: 'Bomgordels om, ook achterin!'.



Niet zo raar toch, om een Kever te zien vliegen...

SCORE 50

Met de Battle Arena mode is online zeker lol te beleven, maar in het overgrote deel van de game zorgen slechte physics en dito besturing voor een frustrerende ervaring. Pak 'm hoogstens een keer uit de budgetbak, voor een tientje!

FLORIAN



Na een uurtje of 25 heb je alle gold awards wel verdiend en je lol gehad online. Ik hield het voor gezien na een uurtje of tien.

25 UREN

12

BASICS

RACING
KYLOTONN / BIGBEN
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



PERSONA 5

EEN ONOVERTROFFEN DOSIS SWAGGER

GOLD AWARD

Eigenlijk zou Wouter Persona 5 reviewen, maar hij had het zo druk met Mass Effect: Andromeda en de racespecial dat ie de game afstond aan onze Spanjaard. En daar is Samuel hem heel erg dankbaar voor.



Hij had toch maar een tas gekocht om z'n kat in te vervoeren, want een kat in de zak vond ie maar niks...

Als rasechte gamer kan ik enorm genieten van geweld in games, maar ik vind het vooral lekker als dat geweld een diepere betekenis heeft. De Persona serie is een goed voorbeeld van een reeks die meerdere lagen aan z'n gebeurtenissen weet te geven, en daardoor vele malen interessanter is dan de meeste computerspelletjes. Persona lijkt in eerste instantie te draaien om typische RPG-conventies en de anime-achtige levens van Japanse middelbare scholieren, maar eigenlijk draait deze franchise om iets veel belangrijkers: de schaduwzijde die mensen hebben, en hoe ze daarmee omgaan. Van diepe onzekerheden en grote angsten, tot grove leugens en duistere verlangens; zaken waar elk mens mee moet leren omgaan. Velen waren geschokt om te zien dat de hoofdpersonen van Persona 3 zichzelf met een pistool door het hoofd moesten schieten om hun Persona (de fysieke manifestatie van hun schaduwzijde) tijdens gevechten op te roepen, maar dat extreem ogende geweld was voornamelijk symbolisch. Het was een manier om te zeggen dat jouw ware ik pas naar boven kan komen als je je ego weet te 'doden'.

> **"Zonder greintje twijfel de meest stijlvolle game die ik ooit heb gespeeld."**

Vrijheid

Persona 5 weet op sublieme wijze een eigen draai aan dit concept te geven: wanneer de hoofdpersonen tegenover hun duivelse vijanden komen te staan, moeten ze letterlijk maskers van hun bloedende gezichten afscheuren om hun Persona op te roepen en hun innerlijke kracht te ontketenen. Dat ziet er niet alleen fucking bruut uit maar versterkt ook de boodschap waar de gehele game om draait: dat je het masker moet vernietigen dat je dagelijks van jezelf en deze maatschappij moet opzetten, en je jezelf volledig moet accepteren om de best mogelijke versie van jezelf te kunnen worden.

Het thema van Persona 5 is gevangenschap en vrijheid, zowel letterlijk als figuurlijk. Je speelt een tiener wiens vrijheid door een strafblad aan banden wordt gelegd, nadat hij een aanranding op straat probeerde te voorkomen en daarmee de toorn van een corrupte politicus over zich afriep. Door dit onterechte strafblad, het bijbehorende stigma en de daaruit voortvloeiende slechte reputatie op z'n nieuwe school, voelt hij zich emotioneel gevangen. Wat volgt is een strijd om zichzelf te bevrijden van z'n persoonlijke problemen, het onrecht wat hem is aangedaan en een veel groter, bovennatuurlijk probleem dat heel Tokyo in z'n ban heeft...

weetje • weetje

The Velvet Room - de iconische, bovennatuurlijke plek waar de hoofdrolspeler z'n Persona krachten krijgt toegemeten - neemt in elke game een andere vorm aan, zoals een lift (Persona 3) of een limousine (Persona 4). Niet geheel verrassend is de Velvet Room in Persona 5 een gevangenis.

Masterclass

Niet alleen het feit dat Persona 5 filosofische en antropologische vragen weet te stellen maakt deze JRPG zo uitmuntend, maar ook hóé de game dat doet. Persona 5 is namelijk een decadente traktatie voor de zintuigen die ook puur op esthetisch niveau veel meer weet te doen dan we gewend zijn van videogames.





Ik zeg zonder greintje twijfel dat dit de meest stijlvolle game is die ik ooit heb gespeeld. Van handgetekende anime cutscenes tot kleurrijk, atmosferisch leveldesign; elk moment in Persona 5 is een lust voor 't oog. Of je nou door bijzonder realistische, drukke zijstraatjes wandelt in Tokyo, of een bovennatuurlijk middeleeuws kasteel verkent dat gemanifesteerd is om de perverse lusten van een sociopatische gymleraar te weerspiegelen; je zult helemaal opgezogen worden in de aanlokkelijke wereld die Persona 5 weet te creëren.

Een wereld die ondersteund wordt door een gevaarlijk aanstekelijke soundtrack, die zich met z'n unieke combinatie van funk, hiphop, rock en verdomd goede acid jazz meteen je schedel inboort.

Het memorabele gebruik van pop art, manga-conventies en het sterke contrast tussen zwart en rood maakt de game een 'ware masterclass in visueel design. Je zou zelfs de oogstrelende menuutjes willen uitprinten om aan je muur te hangen.

Verkering

Gelukkig zit het ook met de gameplay meer dan snor. De reden dat Persona 4 namelijk zo'n wereldwijd succes was en zelfs Wouter het de hemel in prees, was omdat het traditionele, turn-based dungeon crawling wist te combineren met een haast *visual novel*-achtige kijk op het leven van een Japanse middelbare scholier.

Een overgroot deel van de game draait dus niet zozeer om vechten tegen penisvormige demonen, maar om het goed presteren op school, het smeden van sterkere vriendschappen, het zoeken van een bijbaantje en verkering krijgen met dat leuke meisje uit je klas. En dat vooral omdat het versterken van deze sociale connecties in de normale wereld je Persona sterker maakt in de schaduwwereld. Dat versterken van sociale connecties is ook deze keer een waar genot, zeker omdat de personages weer ontzettend charismatisch zijn en dit deel de beste Engelstalige lokalisatie heeft gekregen die ik in lange tijd gezien heb van een game die van top tot teen doordrenkt is van Japanse cultuur.

Onderhandelen

Tenslotte wil ik de toevoegingen aan het vechtsysteem nog even in de spotlight zetten. Net als in vorige games krijg je extra aanvalsbeurten als je vijanden op hun elementaire zwaktes weet te pakken, maar 'nieuw' is de optie om met de demonische vijanden te onderhandelen als je ze allemaal op de knieën hebt gekregen. Als je de juiste gesprekopties kiest, kun je geld of items van ze aftroggelen, of ze volledig aan je eigen arsenaal toevoegen. Hiermee sluit Persona 5 weer beter aan op de grotere MegaTen franchise, waar deze onderhandelingsopties vaker voorkwamen, naast dat dit onderdeel de gevechten gewoon een heel stuk leuker en gevarieerder maakt.

En als je niet wil onderhandelen? Dan kun je er ook gewoon voor kiezen om voor een All-Out Attack te gaan, waarbij je gehele team tegelijkertijd aanvalt en op een visueel overdonderende wijze het gevecht beëindigt. Zó cool.

Of het nou gaat om productiewaarden, combat, verhaal, symboliek, character design, muziek, tempo of variatie; Persona 5 weet niet alleen de voorgaande games in de serie te overtreffen, maar ook élke andere turn-based RPG, of ie nou Japans of westers is.

Dat 2017 een legendarisch gamejaar is, stond allang buiten kijf, maar Persona 5 bevestigt het nog even met een onovertroffen dosis swagger.

NINTENDO'S EIGEN PERSONA 5

Persona 4 speelde zich af in een fictief Japans plaatsje op het platteland, maar voor Persona 5 besloot men de actie naar het bruisende Tokyo te verplaatsen. De reden dat dit Atlus zo goed is gelukt, is omdat ze in de tussentijd geoefend hadden met een andere game die in de Shin Megami Tensei franchise past en zich tevens in de Japanse hoofdstad afspeelt: *Tokyo Mirage Sessions #FE*.

Deze toffe Wii U-exclusive is eigenlijk gewoon een Persona game, waarbij de middelbare school is vervangen door een carrière als Japans popidool, en waarbij de Persona's plaats hebben gemaakt voor personages uit Nintendo's eigen Fire Emblem-franchise. Ik gaf de game vorig jaar daarom ook een zeer verdiende 83.

Hoewel Persona 5 deze eenmalige cross-over dus ontstijgt, hoef je je niet slecht te voelen als je dus graag een 'nieuwe' Persona game wil spelen en geen PlayStation hebt maar wél nog een Wii U onder je tv hebt liggen! Tokyo Mirage Sessions #FE is een dijk van een JRPG die de basis heeft gelegd voor veel elementen die in Persona 5 terugkomen.





weetje • weetje

Wordt dit je allereerste Persona? Maak je dan geen zorgen: bijna elke Shin Megami Tensei game is een op zichzelf staand verhaal, en dat geldt dus ook voor de Persona games.

SCORE 93

Persona 5 volgt de eigen formule wellicht iets te trouw, maar weet diezelfde formule wel op onbetwistbare wijze te perfectioneren. Dit is de game die een nieuwe standaard zet voor het gehele RPG-genre. Klasse!

SAMUEL



Je kúnt de game binnen vijftig uur uitspelen, maar wie de tijd neemt om alles uit te diepen, kan met gemak de 150 uur passeren.

50 UREN

12

BASICS

JRPG
ATLUS / DEEP SILVER
1 SPELER
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/PERSONA5

KOUDE CANADESE KERMIS

KONA



Het is hier zo ontzettend koud dat je tijdens het tanken de benzine met een fakkel moet ontdooien.



Gamers die meer met dit bijltje gehakt hebben, laten zich niet uit de tent lokken.

Omdat Simon met afstand de coolste van de redactie is, was er maar één iemand die we Kona in de schoenen konden schuiven. Nou ja… hij was eigenlijk de enige die überhaupt ooit van deze game gehoord had.

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

We schrijven Canada, 1970. Een afgelegen dorpje in het ijskoude Noorden van Québec biedt onderdak aan talloze mysteriën. Het perfecte oord voor privédetective Carl om een nieuwe zaak op te pakken. Want wie bedreigt de steenrijke zakenman Hamilton, wat is er gebeurd met de in allerijl gevluchte inwoners en what up met al die brandende pijlen? De spanning is te snijden. Een even plotselinge als extreme sneeuwstorm doet zijn best om de antwoorden op deze vragen te verhullen. Een uur of zes later heb je in ieder geval één antwoord gevonden: die zes uur van je leven krijg je nooit meer terug. The End.

weetje • weetje

Kona is de eerste in een serie van zeker vier games die ontwikkelaar Parabole uit wil brengen. Tussen de stront door is er af en toe een schittering te ontwaren, dus wie weet; misschien worden de volgende drie games wel de beste games ooit. Hé, het zou kunnen…

Even eerlijk

Over Kona schrijven is raar. Er staat hier een dikke onvoldoende en ik kan je nog twintig dingen noemen die Kona fout doet die ik in deze recensie niet eens benoem. Maar schrijven over Kona is raar omdat iets in me nog best positief is. De setting van dat Canadese bergdorpje in 1970 is bijvoorbeeld tof en uniek. De combinatie tussen Walking Simulator, Survival en Adventure Game is er eentje waar mijn hartje sneller van gaat kloppen. Die dikke sneeuwstorm die continu als een dreigende witte sluier voor je neus hangt, zorgt eigenlijk voor een prima sfeertje, maar zodra ik dergelijke sentimenten laat varen en we gewoon effe eerlijk tegen elkaar mogen zijn: Kona is best wel ruk.

Poppetje gezien…

Eerst maar even de setup dan. Kona is een first-person game waarin je met je autootje door een sneeuwstorm langs een goeie handvol huizen rijdt, om net zo lang kasten en lades te openen totdat je een mysterie ontdekt en ontrafeld hebt. De ene keer is dat middels een brief, de andere keer via een dagboek, de keer daarop is het een… nou ja, waarschijnlijk gewoon wéér een brief of een dagboek.

Op zich is het best wel tof om via deze schrijfsels uiteindelijk te leren wie de inwoners van dit dorp waren en wat zich hier precies heeft afgespeeld, maar het zou dus nog veel toffer zijn als Kona niet zo gruwelijk veel steken laat vallen terwijl het je mee probeert te sleuren in zijn verhaal.

> **"De laatste twintig minuten bevatten de slechtste gameplay die ik de afgelopen jaren heb ervaren."**

Vallende steken

In sneltreinvaart dan maar even een paar van die steken: Kona is best wel lelijk, maar gelukkig niet zo lelijk als zijn soundtrack.

Mogelijke interactie met objecten wordt aangegeven door een wit puntje, maar alleen als je er op precies de juiste manier voor gaat staan.

De alwetende verteller die al je acties van commentaar voorziet, heeft de meest monotone stem ooit.

De schaarse animaties zijn per ongeluk uit een PlayStation 1-game gestolen en de laatste twintig minuten bevatten de slechtste gameplay die ik de afgelopen jaren heb ervaren.

Gelukkig maar dat die sneeuwstorm het zicht dusdanig belemmert dat je fantasie nog iets speelbaars van het geheel weet te maken, om het maar even positief te bekijken.

Lessen leren

Ondanks al zijn fouten en misstappen is Kona op z'n minst een titel die af en toe met interessante ideeën flirt. Het ontvouwt zijn mysterie op geheel non-lineaire wijze, de toevoeging van puzzels en lichte survival-elementen is een welkome verrassing en ondanks dat ze echt de slechtst mogelijke stemacteur hebben gekozen, bewijst deze game dat een alleswetende verteller absoluut een toegevoegde waarde kan zijn. Het zijn lessen waar een eventueel vervolg of zelfs genregenoten in het Walking Simulator hoekje wat aan hebben. Jammer dat ontwikkelaar Parabole zelf niet bekwaam genoeg is gebleken om hier iets van te maken dat je tijd óf je geld waard is. Een ijskoude conclusie, maar wel eerlijk.



We weten nu in ieder geval dat er bij deze ontwikkelaar een dyslect rondloopt.

SCORE 49

Kona is op z'n best een game met interessante ideeën en een aardig mysterie. Op z'n slechts is het een game die zelfs op de PlayStation 1 ondergesneeuwd zou zijn.

SIMON



Binnen zes uur heb je Kona wel uit en heb je het gros van de mysteries in deze game ontrafeld - meer dan lang genoeg als je het mij vraagt.

6 UREN

BASICS

WALKING SIMULATOR
PARABOLE
1 SPELER
OUT NOW



GEKNIPT OM SAMEN MEE TE SPELEN

SNIPPERCLIPS

Zoek je na of naast Zelda nog iets om te spelen op je Switch? Dan zou je voor twee tientjes Snipperclips kunnen downloaden, zegt Jurjen. Maar doe dat alleen als je van praten houdt.



Snipperclips dwong mij te praten met mensen die dicht naast mij zaten en dat bleek nog een hele uitdaging.
'Nee, jij moet stil blijven staan en bukken. Bukken. Bukken. Stil blijven staan en bukken. Zo ja. Kijk, en nou knip ik effe een kuil in jou. Nee, jij moet niet knippen. Nu heb jij mij kapot gemaakt. Dat is niet de bedoeling. Wacht, ik maak mezelf weer heel. En nu moet jij stil blijven staan en bukken. Nee, niet springen. Bukken. Bukken!' Dóóódelijk vermoeiend, maar stiekem toch ook erg leuk.

Snip & Clip

Snipperclips kan op verschillende manieren gespeeld worden, maar dit is de beste manier: met het Switch-scherm op een tafel of bureau, en twee spelers ervoor met beide een Joy-Con in hun klauwen. Met die Joy-Con moeten ze de twee personages in beeld, Snip en Clip, besturen om fysicapuzzels te kraken in omgevingen van één scherm groot.
De puzzel is bijvoorbeeld dat je een bal door een basket moet gooien, of een aantal ballonnen moet laten knappen. Het gereedschap dat je hiervoor nodig hebt, zijn Snip en Clip zelf.
Je kunt je poppetje laten lopen, bukken, 'uitrekken' en roteren. Als jouw poppetje dat van de andere spelers overlapt, kun je knippen om het overlappende deel van hem te verwijderen.

"Het is anders dan alles wat je tot nu toe gespeeld hebt."



Zo maak je bijvoorbeeld een kuiltje in je partner, om een bal in mee te dragen. Of een scherpe punt om een ballon mee kapot te prikken. Of een soort tandwieltje waarmee je een andere schakelaar kunt laten draaien. Of een haak om aan iets te kunnen trekken.
Uiteraard moet de andere speler wel meewerken om dit voor elkaar te krijgen; dus prááát met elkaar!



Unieke conversatie

Elk level van Snipperclips leidt tot een unieke conversatie, waarin spelers eerst bespreken wat de bedoeling is, vervolgens proberen de juiste vorm of vormen te knippen, en dan nog eens moeten overleggen om met bewegingen, duwtjes en sprongetjes de puzzel op te lossen. Het is anders dan alles wat je tot nu toe gespeeld hebt, en met de juiste partner kan het echt heel leuk zijn.
De game heeft een charmante, ontspannen vibe, waarin je wordt gemotiveerd te experimenteren in puzzels die steeds op verschillende manieren zijn op te lossen.
De hoofdmodus bevat 45 puzzels waar je jezelf vrij vlot doorheen knipt. Gelukkig zijn er ook nog vijftien speciale puzzels voor twee tot vier spelers. Er zijn trouwens ook een paar competitieve minigames voor twee tot vier spelers, maar die werken niet echt.
Snipperclips werkt alleen als je samenwerkt.

In je eentje

Zoals de subtitel van deze review al aangeeft, is de game geknipt om samen te spelen. Maar dat neemt niet weg dat je de puzzels ook in je eentje kunt oplossen. Dan kun je met een druk op de knop wisselen tussen Snip en Clip. Dat werkt eigenlijk best aardig en soms zelfs sneller en soepeler dan met twee spelers. Maar je mist dan wél de gezellige, soms wat gefrustreerde of ronduit bozige gesprekken die bij twee spelers onvermijdelijk ontstaan. En je mist ook de brede glimlach op het gezicht van je partner als het uiteindelijk dan toch nog is gelukt. Juist díe aspecten maken Snipperclips zo bijzonder.

weetje · weetje

De basis van Snipperclips werd gelegd door de Britse indie-ontwikkelaar SFB Games tijdens een ééndaagse gamejam in 2015. Ze werkten het idee verder uit en legde het in 2016 voor aan hun contacten bij Nintendo. Die vonden de game meteen geknipt voor hun nieuwe console.

SWITCH REVIEW

SCORE 80

Verrassend leuke game om samen met je familie, vriend of vriendin te spelen. Raken jullie nog eens aan de praat ook.

JURJEN



Je bent vrij snel door de puzzels heen, maar je kunt ze daarna altijd nog eens met iemand anders proberen.

5 UREN

3

BASICS

CO-OP PUZZELGAME
SFB GAMES / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



NOSTALGIE TO THE MAX

YOOKA-LAYLEE

Ken je dat? Dat je een ex tegen het lijf loopt, ze nog steeds dezelfde parfum gebruikt en je er stiekem het liefst direct weer bovenop duikt? Voor Graddus is Yooka-Laylee een aaneenschakeling van dat soort momenten. Maar houdt de game ook stand zónder nostalgisch sentiment?



Ik ben denk ik zelden zo hyped geweest als na de revealtrailer van Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts. Mijn Xbox 360 stond net een paar maanden onder de tv en daar, op de X06 in Barcelona, kondigden Microsoft en Rare ineens doodleuk de opvolger van mijn favoriete platformgame ooit aan! Ik moest echt effe aan het zuurstof, zo blij was ik.

Maar helaas: Nuts & Bolts bleek een slap aftreksel van eerdere Banjo's en mijn teleurstelling was wellicht nog groter dan m'n aanvankelijke euforie.

weetje • weetje

Yooka-Laylee is een van de meest succesvolle Kickstarter campagnes ooit. De game bracht in recordtempo één miljoen dollar op, om precies te zijn in vijf uur en 41 minuten. Wow, da's sneller dan ik deze review heb geschreven! [Zeg dat wel - Ed]

Identiek

Toch heb ik altijd hoop gehouden dat er ooit, op een goede dag, een game zou komen die me hetzelfde gevoel als Banjo-Kazooie, Conker's Bad Fur Day en al die andere Rare klassiekers zou geven. En jongens, ik kan het bijna niet geloven, maar dat moment is eindelijk hier! Yooka-Laylee, het Kickstarterproject van Playtonic waar onder andere Rare veteranen Chris Sutherland en Grant Kirkhope aan meewerkten, is namelijk precies wat ik ervan had gehoopt. En misschien nog wel meer...

"Yooka-Laylee bevat meer collectibles dan er spelfouten staan in de tekst van een gemiddelde PU-redacteur."

Nu ik erover nadenk, komt dat met name omdat de game eigenlijk precies hetzelfde doet als Banjo-Kazooie. Het felle, primaire kleurenpallet is identiek, je speelt weer met twee aan elkaar vastgeplakte hoofdpersonen en ook Yooka-Laylee bevat meer collectibles dan spelfouten in de tekst van een gemiddelde PU-redacteur. Okay, puzzelstukjes zijn nu bladpagina's, muzieknoten vervangen door veertjes en de schattige Jinjo's zijn de nu minstens even schattige geestjes. Maar voor de rest? Alsof je een tijdmachine terug naar 1998 pakt.

Huilie-huilie

'Maar Graddus', hoor ik je vragen, 'als Yooka-Laylee echt zoveel op Banjo-Kazooie lijkt, is het toch stiekem gewoon een soort van goedkope remake?'. Tja, daar kan ik, buiten het woord 'goedkoop', weinig tegenin brengen.

Laat me je echter een tegenvraag stellen: is dat erg? Hoeveel platformgames zijn er sinds Banjo-Kazooie immers verschenen die ook maar een béétje aan die kwaliteit konden tippen? Sure, we hadden



de verschillende Mario's, maar buiten een enkele Donkey Kong of Rayman is het platformaanbod de laatste jaren toch vooral huilie-huilie geblazen. Daarnaast kent de game weldegelijk nieuwe elementen. Yooka-Laylee's werelden bijvoorbeeld zijn een stuk groter dan die in Banjo-Kazooie. Echt, ze zijn immens. En waar je in inferieure genrebroeders nog weleens doelloos ronddwaalt, op zoek naar dat laatste fucking verzamelobject omdat je anders niet verder kan, kom je hier voortdurend wel iets tegen om te doen. Een puzzel. Een minigame. Of gewoon een stel veertjes hoog bovenop een platform waar je in eerste instantie met geen mogelijkheid bij kon komen,



DE 'VOORGANGERS' VAN YOOKA-LAYLEE

Yooka-Laylee komt uit een gerenommeerde familie. Onderstaande Rare games, waar stuk voor stuk een deel van de huidige Playtonic staf aan meewerkte, bevatten bijvoorbeeld veel concepten en elementen die ook in Yooka-Laylee worden gebruikt:
Marble Madness • Battletoads • Donkey Kong Country 1, 2 en 3 • Banjo-Kazooie • Donkey Kong 64 • Banjo-Tooie • Conker's Bad Fur Day • Sabre Wulf • Grabbed by the Ghoulies • Kameo: Elements of Power • Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

maar die met een nieuwe move van de ssssslisssende ssssslang Trowzer ineens tóch bereikbaar zijn. En anders is er altijd nog Rextro de dinosaurus, die met zijn rondreizende retro-arcade voor heel wat extra uurtjes vermaak zorgt.

Behoorlijk Triple A

Een andere toffe toevoeging is dat je, wanneer je genoeg bladpagina's hebt verzameld, de levels kunt expanden. Denk bijvoorbeeld aan een bouwwerk waar eerst nog geen trap aan vastzat, maar nu wel, waardoor je ook op het dak kunt komen. De omgevingen krijgen hierdoor dus een extra dimensie; iets wat de boel fris houdt en de herspeelbaarheid alleen maar ten goede komt.
Voor een Kickstarterproject voelt en oogt Yooka-Laylee behoorlijk Triple A. De werelden zijn groot en gedetailleerd, de besturing vioolsnaarstrak en alles draait steady op 60 frames per seconde. Zelfs de camera, in veel platformspellen een absolute crime om te besturen, werkt prima mee.
Wat dat betreft merk je dat Yooka-Laylee gemaakt is door kenners. Liefhebbers eigenlijk, die hun sporen hebben verdiend in de golden-age van platforming en het genre nu naar de tegenwoordige tijd willen brengen.

Cloud-based racing

Toch blijft vooral de nostalgische herkenbaarheid zo leuk. Neem de typisch Britse, droge Rare humor: op een gegeven moment kom je een wolk tegen die je uitdaagt voor een race. '*Hmmm, cloud-based racing. How next-gen*', zegt Yooka bijdehand.
Maar ook Laylee staat haar mannetje op het wisecrack front. Zo helpt het duo een avontuurlijk skelet uit een kookpot waar hij is ingegooid door de plaatselijke bosjesmannen. '*Watch out, they're coming*', waarschuwt het skelet. '*Ha, you can feel it in your bones, don't you?*', aldus Laylee. Raap me op.
Ja, ik word gewoon blij van deze game. Ik moet lachen om het knorrige stemmetje van het varken Sir Scoffsalot, droom 's nachts over de kleurrijke werelden, en als ik de game eenmaal weer heb opgestart, neurie ik mee met de aanstekelijke deuntjes. Precies waar ik een jaar of twintig op heb gewacht. Toen ik 15 was, speelde ik Banjo-Kazooie. Nu ik 34 ben, speel ik Yooka-Laylee. Grappig hoe weinig er eigenlijk veranderd is. ✪

weetje • weetje

Het verhaal van Yooka-Laylee zal geen Pullitzer-prijs winnen, al heeft het wel een literaire inslag: de doortrapte Capital B. en Dr. Quack willen alle tekst uit boeken, tijdschriften etc. absorberen zodat ze een triljoenenwinst kunnen maken. Hadden ze net zo goed aandelen in de PU kunnen kopen...



SCORE 87

Yooka-Laylee voelt bij vlagen meer als een remake van Banjo-Kazooie dan een compleet nieuwe game, zoveel lijken ze op elkaar. In dit geval is dat echter alleen maar positief. De wereld mist dit soort games gewoon, weet je...

GRADDUS



Wil je alles verzamelen, dan ben je dagen zoet

25 UREN

BASICS

PLATFORMGAME
PLAYTONIC GAMES / TEAM17
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



ONGEPOLIJSTE FUN IN EEN ENORME WERELD

GHOST RECON WILDLANDS

Tjeerd was er niet helemaal gerust op dat Ghost Recon: Wildlands de beloofde tactiek en open-wereld actie op een goede manier zou gaan combineren. Maar na talloze uren in Wildlands bleef ie terugkomen voor meer. Ze hebben dus iets goed gedaan bij Ubisoft, maar is het genoeg?



Weken komt er hier geen auto langs, en ineens is het er dan weer ontzettend drug...

In LA speelde ik vorig jaar voor het eerst Ghost Recon: Wildlands, de moderne variant van de tactische shooter reeks in een open-wereld jasje. Samen met drie andere journalisten moest ik een vijandelijk kamp binnendringen, en ons werd op het hart gedrukt dat we écht samen moesten werken om te slagen en dat het essentieel was om de aanval te coördineren.

Ik keek naar de lege blikken om me heen en er bekroop me zo'n gevoel dat ik met dit team nog geen volleybalwedstrijd kon winnen tegen een team zonder armen. Maar goed, ik nam de tips ter harte en nam plaats op een berg met uitzicht op de basis, terwijl mijn teamgenoten naar het hek slopen. Ik spotte met verrekijker en drone zoveel mogelijk vijanden en formuleerde voorzichtig een aanvalsplan voor dit nieuwbakken team. Maar nog voordat ik mijn eerste aanwijzing kon geven, klapten deze dwazen er vol op. Wat volgde was een walgelijk sprayfestijn, een gillend alarm en tientallen vijanden die massaal op het drietal kwamen afstormen. Ik wist een aantal vijanden van afstand neer te halen, maar besloot om uiteindelijk ook maar de basis te infiltreren. Gek genoeg haalden we de missie gewoon, en er was dus geen enkele reden voor deze bamiballen met vingers om er de volgende keer wél met een strategie op af te gaan.

Je begrijpt dat ik me grote zorgen maakte, want van deze gameplay zou een Ghost Recon fan nou niet bepaald warmlopen, en een heleboel anderen ook niet, overigens.

Onterechte zorgen

Als je erop hoopte dat Wildlands dezelfde strategische en tactische jeuk voor je gaat krabben als de vorige delen in de reeks, heb je het dus mis. Dat kon ook niet anders, want de nieuwe Ghost Recon breekt compleet met de reeks door een overgang naar open-wereld gameplay die toegankelijk moet zijn voor een mainstream publiek.

Maar na het uitgebreid spelen van de complete game kan ik wel stellen dat de grote zorgen die ik aanvankelijk had, niet helemaal terecht waren. De moeilijkheidsgraad is in de tussentijd namelijk een stukje omhooggegaan en de game biedt enorm veel mogelijkheden om op de meest uiteenlopende manieren je missies uit te voeren.

De keuze voor open-wereld gameplay heeft dus zo z'n voordelen: ik heb nog nooit op zo'n grote schaal co-op gespeeld en ik werd heel blij van de immense wereld en het aantal mogelijkheden die je als speler tot je beschikking krijgt.

Bolivia

Wildlands speelt zich af in een Bolivia dat volledig in de greep is van een kwaadaardig drugskartel dat hun tegenstanders vermoordt en de bevolking terroriseert.

Aangezien de regering tandeloos blijkt tegen dit gevaar, is er een elite Ghosts team uit Amerika ingevlogen. Vier man die vanuit de schaduw langzamerhand het hele kartel uit elkaar moeten trekken door op de juiste plekken de juiste poppetjes uit te schakelen en strategische plekken te ontmantelen. Van het verhaal moet de game het niet hebben, het is een vrij maf geheel met af en toe hilarische dialogen en personages, maar wat Wildlands wél goed voor elkaar heeft, is de immense wereld die het biedt: een enorme map met afwisselend



WAPENS AANPASSEN

Ondanks dat Wildlands op vele vlakken breekt met de rest van de Ghost Recon serie, verloochent het z'n roots niet helemaal. Zo zijn er enorm veel opties om je wapens aan te passen. Je vindt door de hele wereld modificaties en uitbreidingen voor je wapens die je geheel naar eigen inzicht kunt gebruiken.

jungle, woestijn, zandvlaktes, meertjes en besneeuwde bergtoppen. Het is zelfs zó groot dat je al snel je auto alleen gebruikt om je naar de dichtstbijzijnde heli of vliegtuig te brengen, want geloof me, je hebt echt geen zin om ook maar vijf minuten in een auto te rijden. Die besturen namelijk bijzonder kut, alsof je probeert achter een volle kliko een rondje op een ijsbaan te schaatsen. Hetzelfde geldt - in mindere mate - voor de vliegende vehikels, maar daarmee hoef je tenminste niet te manoeuvreren als op de Boliviaanse bergweggetjes.
Het is wat dat betreft soms echt een lompe game. Zo werd ik liggend in hoog gras af en toe tóch gespot, werkt het switchen van zitplaats in een voertuig regelmatig niet, is het bijna onmogelijk om te scouten vanuit een heli of vliegtuig en zijn de vijanden soms zo dom, dat ik me afvraag of je ze niet beter Artificial Domness kunt noemen.



"Ook al is de game wat ongepolijst en repetitief, ik heb er echt heel veel lol mee gehad."

Oneindig

De grootte van de game is goed merkbaar aan het schier oneindig aantal missies dat je voor je kiezen krijgt. Zoals gezegd moet je proberen om een drugskartel te ontmantelen en je mag zelf weten hoe je dat aanpakt: of je nou eerst een onderbaas in het oosten ondervraagt, twintig kilometer verder een corrupte politicus afluistert met je drone, of dat je er juist voor kiest om stealthy een vijandelijke basis binnen te dringen en daar de laptop vol saillante informatie hackt.
Dit zijn de zogenaamde Major Intel missies, waarmee je telkens dichterbij het einddoel van de provincie komt. Elk gebied heeft namelijk een hoofdmissie, zoals het omleggen van een kartelkopstuk, of het ontvoeren van de sick fuck die ervoor zorgt dat de lijken van alle omgelegde tegenstanders worden opgeruimd.
Het zorgt ervoor dat je door missies uit te voeren op een natuurlijke manier de wereld verkent en zo ook andere dingen op de kaart ontdekt, zoals de locaties van skillpoints, upgrades voor je wapens en zijmissies. Omdat de upgrades in kistjes over de gehele map verspreid zijn, heb je altijd wel een reden om effe af te wijken van je pad, en zo blijf je afwisselend bezig.
Hetzelfde geldt voor de zijmissies die de resources geven die je nodig hebt om je skills te upgraden; het zorgt ervoor dat je altijd wel wat te doen hebt, ook al ben je effe niet aan de slag met je vrienden. Toch, na een uurtje of tien ben je er wel achter dat de missies wel heel vaak dezelfde opzet hebben: infiltreer op willekeurige manier een vijandelijke basis, maak foto's van een document, hack een laptop of ondervraag een gast, ga naar de volgende plek en herhaal. Als je dit zo ongeveer vijftig keer moet doen, heb je het wel gezien.

weetje • weetje

Voor release werd de bèta van Wildlands door maar liefst 6,8 miljoen gamers gespeeld, de meest succesvolle bèta ooit van een Ubisoft game.

Co-op

De momenten waarop Wildlands schittert, is als je met je vrienden aan de slag gaat, of dat nou met z'n tweeën of met z'n vieren is. Het geeft een enorme kick om samen een plannetje te smeden en het tot een goed einde te brengen: bijvoorbeeld eerst samen een vliegtuig jatten, parachuteren rond de vijandelijke basis, van een afstandje zoveel mogelijk informatie verzamelen met je drone en verrekijker en vervolgens het kamp systematisch uitkammen.
Je kunt daarbij kiezen of je dat 's nachts of juist overdag doet. Bewakers zullen 's avonds naar bed gaan, de wacht zal wisselen, je hebt zoeklichten waar je rekening mee moet houden, of een huisje dat vol zit met kaartspelende kartelleden. Probeer die allemaal maar eens stealthy uit te schakelen...
Het is dus allemaal het leukst om dat met mensen van vlees en bloed te doen, maar dat wil niet zeggen dat met de A.I. geen land te bezeilen valt, want je virtuele maten zijn verrassend okay! Je kunt ze - redelijk simpele - opdrachten geven, zoals 'Ga hier naartoe', of 'Val aan' en je kunt ze ook doelwitten geven, zodat ze zoeken naar het beste schot en je vier man tegelijk uit kunt schakelen.
Ik mis nog wel wat uitgebreidere opties om bijvoorbeeld via een kaart je teamgenoten opdrachten te geven, maar waar ik niets verwachtte van de A.I., werd ik er toch wel blij van. En dat geldt voor het meeste in Wildlands; ook al is de game wat ongepolijst en repetitief, ik heb er echt heel veel lol mee gehad. ✪





SCORE 79

Ghost Recon: Wildlands heeft megaveel content en blinkt uit in enormiteit en mogelijkheden, die je zowel alleen als met vrienden heel veel lol kunnen opleveren. Daar staat tegenover dat de gameplay afwisseling mist en de game op sommige vlakken naast de pot pist.

TJEERD



Het aantal missies dat je kunt doen is enorm en ze zijn ook nog eens op verschillende manieren herspeelbaar.

50+ UREN

18

BASICS
OPEN-WERELD CO-OP SHOOTER
UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/GHOST-RECON-WILDLANDS



SNAKE PASS

KRONKELS IN JE HERSENEN

SWITCH | PS4 | XBOX ONE | PC | REVIEW

Tussen al het Japanse geweld door, heeft Samuel de afgelopen maand ook nog effe met een slang gespeeld. Gezien alles bij die jongen in proporties is, bedoelen we daar niets vunzigs mee.



Je hebt twee soorten uitdagende games: games die uiterst onvergeeflijke obstakels op je pad leggen (zoals Dark Souls) en games die dusdanig afwijken van wat we als gamers gewend zijn, dat ze ons vragen om alle gamingconventies het raam uit te gooien.
Zo heb je bijvoorbeeld het lachwekkende Octodad: Dadliest Catch, waarin je een octopus moet besturen alsof het een man in een pak is. Het feit dat je een wezen bestuurt zonder skelet en daarbij ook maar één paar tentakels tegelijk kunt besturen, maakt de game extreem uitdagend. En dat weet de game ook, want juist daarom moet je taken uitvoeren die in het dagelijks leven ontzettend simpel zouden zijn (zoals een kop koffiezetten) puur om extra te benadrukken hoe lastig het is om als gamer een octopus te zijn.
Snake Pass is een soortgelijke game, in die zin dat het van je eist dat je stopt met denken als een mens, om uiteindelijk te gaan denken als een slang. Een verdomd realistische slang.

> **weetje • weetje**
> *De Switch versie beviel me wat minder vanwege framerate probleempjes en iets donkerdere graphics. Wie dus de beste versie wil hebben van Snake Pass moet deze zaken afwegen tegen 't feit dat de Switch versie wel de enige draagbare versie van deze game is.*

Niet springen

In tegenstelling tot bijvoorbeeld Octodad, is Snake Pass gelukkig niet lastig te besturen 'omdat dat zo grappig is', en de game is verder eigenlijk best wel traditioneel: je hebt een handjevol werelden gevuld met levels, die op hun beurt gevuld zijn met collectables en een duidelijk doel.
Snake Pass wil overduidelijk een 'gewone' videogame zijn, maar het is dus ook een platformer waarin je niet kunt springen, en dat gaat in eerste instantie tegen al je zintuigen in. De slang in kwestie (met de geweldige naam Noodle) moet zich dus langs ogenschijnlijk simpele obstakels bewegen door over de grond te kronkelen, zich langs bamboescheuten te slingeren en op de juiste momenten, eh, momentum te behouden. En dat is, vooral het eerste half uur, verdomd lastig. Want Noodle kan niet springen, zichzelf niet lanceren, niets van dat alles; hij kan écht alleen maar kronkelen.

> ### RARE JONGEN, DIE NOODLE!
> **Aparte vermelding verdient de plezierige soundtrack van David Wise, die we kennen van iconische soundtracks voor Rare klassiekers als Donkey Kong Country. Hij is ook de man achter de muziek van Yooka-Laylee, nog een game die ons herinnert aan de gouden tijden van Rare.**
> **Maar ook inhoudelijk en visueel had Snake Pass een game van Rare kunnen zijn; zo is de nadruk op collectables een goed voorbeeld van een geliefde Rare conventie en ook het simpele, krachtige en vooral koddige characterdesign van Noodle en Doodle schreeuwt old skool Rare.**

Klauwvinger

De besturing verloopt als volgt: door de rechtertrekker over te halen beweegt Noodle vooruit (alsof je gas geeft, zeg maar) en met de linkerstick kun je z'n kop sturen. Met de onderste face button kun je daarnaast Noodle z'n kop optillen en met de bovenste face button kun je z'n vliegende compagnon (een schattige kolibrie genaamd Doodle) verzoeken om het puntje van z'n staart op te tillen (wat extreem handig is als je de eerste helft van Noodle nét over een gat weet te manoeuvreren, maar het gewicht van z'n staart hem toch naar beneden dreigt te trekken) en tenslotte kun je



> **weetje • weetje**
> *Ontwikkelaar Sumo Digital houdt regelmatig interne 'game jams', waarin ze hun mensen aansporen om binnen enkele dagen een game te bedenken. Snake Pass is het product van zo'n game jam.*

met de linkertrekker Noodle z'n grip versterken, zodat ie bijvoorbeeld steviger om takken geklemd blijft zitten. Behoorlijk onconventioneel dus, en daarom raad ik je ook aan om meteen naar de instellingen te gaan, en de besturing van de standaard setting te veranderen naar 'Easy', want dan hoef je de rechtertrekker niet ingedrukt te houden en bestuur je de gehele slang gewoon met de stick.



Kronkels

De uitdaging zit 'm dus in het correct besturen van deze slang, zeker tijdens de momenten wanneer je langs takken en bamboescheuten verticaler liggende gebieden moet bereiken, en je goed moet opletten hoe je je gewicht verschuift.

weetje • weetje

Wees niet bang voor het handjevol momenten dat je Noodle kopje onder ziet gaan, want hij kan gewoon onderwater ademen..

Vooral als je dan met het achterste deel van je lichaam nog om de ene tak geklemd zit en met het voorste deel naar de volgende tak probeert te gaan, is precisiewerk vereist. Pffft, zelfs uitleggen gaat moeilijk. Maar goed, na een half uurtje heb je de besturing in de vingers en begin je te snappen hoe je Noodle in allerlei kronkels moet leggen om hem van het begin van het level naar het einde te brengen.

Ironisch genoeg wordt Snake Pass daarom nooit écht moeilijk, maar de gameplay blijft wel altijd enigszins frustrerend. En dat is omdat de game één blijvend groot probleem heeft: het spel is tergend langzaam.

Als een slak

Noodle kán wel wat snelheid opbouwen, maar daarvoor moet je continu van links naar rechts blijven kronkelen. In een rechte lijn beweegt Noodle echter langzamer dan een vezelrijke drol door een minitrechter. En als je met de linkertrekker de grip verstevigt, kom je helemaal nauwelijks vooruit.

Het probleem met Snake Pass is dus dat je het gros van de tijd bezig bent met klimmen en jezelf stevig aan bamboescheuten vastklampen, waardoor snelheid opbouwen onmogelijk is. Je lijkt dus vrijwel constant in slow-motion bezig te zijn. En er is niets frustrerender dan vier volle minuten bezig te zijn met langzaam omhoogklauteren langs een houten ladder, om er dan als nog bovenaan af te donderen omdat je door de onconventionele besturing één klein foutje hebt gemaakt.

"In een rechte lijn beweegt Noodle langzamer dan een vezelrijke drol door een minitrechter."

Ik hou van een uitdaging en van secuur te werk moeten gaan, maar niet met de snelheid van een slak! Da's verdomme een heel ander dier!

Charmant

Snake Pass is een prima game, hoor; een die punten verdient voor originaliteit en de bijzonder slimme manier waarop het binnen een half uur tijd je hersenen weet te herprogrammeren tot die van een slang, maar het gebrek aan snelheid zal je geduld enorm op de proef stellen.
In het echte leven zijn er slangen die zichzelf kunnen oprollen en zich vervolgens als een gespannen veer afschieten, dus waarom Noodle geen soortgelijke moves heeft, is mij een raadsel. Had meteen ook het snelheidsprobleem opgelost, nietwaar?
Wellicht iets voor het vervolg, want conceptueel is Snake Pass een verfrissende kijk op het puzzel-platformgenre, dat in de toekomst weleens net zo verslavend zou kunnen worden als de game nu al charmant is. Maar op dit moment is Noodle nog maar een regenworm en nog lang niet de dominante serpent die hij had kunnen zijn. ✪



SCORE 68

Wie engelengeduld heeft, zal zeker genieten van deze uiterst originele puzzel-platformer. Om de prijs hoef je het niet te laten: de volledige game kost slechts € 19,99.

SAMUEL



Je doet zo'n vijf uur over de vijftien levels. Tel daar ongeveer twee uur bij op als je alle blauwe bellen en gouden munten wil verzamelen.

5 UREN

BASICS

PUZZEL-PLATFORMER
SUMO DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

SUPER BOMBERMAN R

GEEN EXPLOSIEF MATERIAAL



Het is al meer dan dertig jaar geleden dat Bomberman zijn eerste bommen wierp. Veel PU-lezers waren toen nog niet eens geboren. De laatste jaren hield het mannetje zich echter verdacht rustig, dus wil Jurjen eerst effe vertellen waar Bomberman nu precies voor staat.



De moeder van Bomberman is een Bewust Ongehuwde Moeder die heel snel kwaad wordt; ofwel een bommoeder met een kort lontje.

Bomberman vertegenwoordigt snelle potjes multiplayer fun waar iedereen aan mee kan doen. De mannetjes van de spelers zitten opgesloten tussen de muren van een labyrint dat je van bovenaf bekijkt. Iedereen kan erin rondlopen en bommen plaatsen. Na een paar tellen ontploffen die bommen. Sommige soorten muren kun je opblazen, andere niet. Opgeblazen muren laten soms power-ups achter, die je bijvoorbeeld meer bommen laten plaatsen, of de reikwijdte van explosies vergroten.
Om te winnen moet je alleen nog weten wat je doel is: alle andere spelers opblazen.

Slaapverwekkend

De eerste Bomberman was gek genoeg een singleplayer game, waarin je niet tegen anderen speelde maar alle vijanden moest killen om de uitgang te laten verschijnen. Dat was destijds wel aardig, maar tegenwoordig verlangen we meer van een singleplayer ervaring. Het was dan ook behoorlijk slaapverwekkend, mijn eenzame tochtje door de vijftig levels van de Story mode in Super Bomberman R. Daar konden de verhalende scènes, eindbaasgevechten en speciale objecten (zoals magneten die bommen naar zich toe trekken) weinig aan veranderen.
Er is ook een co-op-stand, maar het leek mij niet gepast onschuldige mensen dit saaie, oubollige labyrint in te lokken. Maar goed, Bomberman draait ook niet om de singleplayer, en al helemaal niet om samenwerken. Het draait, zoals gezegd, om de snelle potjes multiplayer fun waar iedereen aan mee kan doen. En die vind je zoals gebruikelijk in de Battle mode.

weetje • weetje

Sinds z'n debuut in 1983 zijn er maar liefst zeventig Bomberman games verschenen.



'Bommen op een spijkerbed'... een mooie titel voor een dramatische liefdesroman spelend in het Irak vlak na de revolutie.

Leuke toevoeging

Het leuke van kinderen hebben is dat je er dingen op kunt uittesten, en mijn jongens vinden 'm geweldig, die Battle mode van Super Bomberman R.
Dat vind ik indrukwekkend; dat zo'n oud idee nog steeds zo goed werkt. Want in de kern is deze nieuwste Bomberman nog steeds dezelfde game als in de jaren negentig werd gespeeld.
De game heeft wel iets nieuws gekregen: als je 'dood' bent, mag je langs de rand van het speelveld bewegen en bommen in het labyrint werpen. Zo kun je proberen de overgebleven spelers te killen. Als dit lukt, mag je weer meedoen. Een leuke toevoeging die zorgt dat je nooit hoeft te wachten. Dat past goed bij de sfeer van multiplayer Bomberman, waarin zowel de strategische speler als de 'ik doe maar wat' speler kans maakt als laatste over te blijven.
Ik heb de game ook met vijf spelers gespeeld (het maximum is acht) en in de tafelstand, en dat werkt allemaal erg prettig, al zijn die mogelijkheden meer kwaliteiten van de Switch dan van deze game.

> **"Vijftig euro moet ie kosten, en dat voor een game die al twintig jaar hetzelfde is. En niet eens de beste versie van die game."**

Grootste bezwaar

Andere 'vernieuwingen' vind ik wat minder.
Ten eerste voelt de controle iets glijeriger dan in eerdere Bomberman games. Niet heel erg, maar toch: bij een game die zo om precisie draait, is het een minpunt.
Daarnaast is gekozen voor een minder kleurrijke, wat donkerdere vormgeving dan in de downloadbare versies die rond 2008 voor consoles en mobiles verschenen. Die vormgeving vind ik niet alleen wat ongepast en onaantrekkelijk, het maakt het ook moeilijker om hellingen in de labyrinten te herkennen.
Het grootste bezwaar dat ik echter tegen deze Bomberman heb, is de prijs die je ervoor moet betalen. Anders dan de Bombermans die rond 2008 verschenen, is Bomberman R geen spelletje dat je voor een tientje kunt downloaden, maar een full priced game. Vijftig euro moet ie kosten, en dat dus voor een game die al twintig jaar hetzelfde is. En niet eens de beste versie van die game.
Hoe leuk die snelle potjes multiplayer fun ook zijn en blijven, voor die prijs kan ik deze game echt niet als aanrader betitelen.

SCORE 35

Voor vijftig euro krijg je een saaie singleplayer en de hoogst vermakelijke multiplayer... die de afgelopen decennia echter al tientallen keren voor andere systemen is verschenen, soms zelfs in betere vorm. Ik zou zeggen: trap er niet in.

JURJEN



Met de singleplayer ben je snel klaar, gelukkig blijft de multiplayer vrijwel eindeloos lang leuk.

4+ UREN

7

BASICS

ACTIE
HEXADRIVE / KONAMI
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

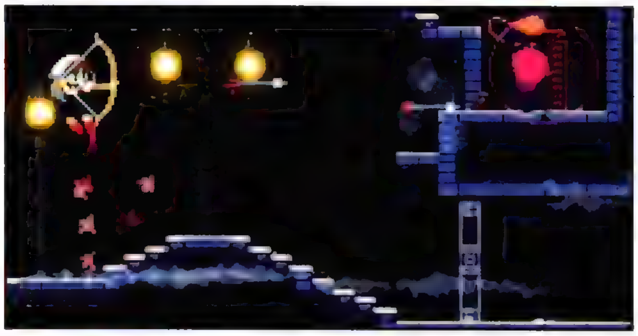
OMDAT WE DEZE RUBRIEK NA 44 AFLEVERINGEN NOG STEEDS KOESTEREN

VERRASSING VAN DE MAAND



Titel: **Momodora: Reverie Under the Moonlight**
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 9,99

Momodora: Reverie Under the Moonlight doet me denken aan Cave Story, de game die indiegames als genre in de spotlight wist te zetten. Beide games ogen als ouderwetse SNES-games, maar bevatten moderne elementen die verraden dat ze in de 21e eeuw gemaakt zijn. Ook zijn het allebei Castlevania-achtige actieplatformers, gefabriceerd door slechts één persoon.
Reverie Under the Moonlight focust zich echter meer op combat, met gameplay die erg doet denken aan een 2D Dark Souls. Je valt dus niet alleen aan met een melee-wapen en pijl en boog; je moet ook vijandelijke aanvallen ontwijken door op de juiste momenten weg te rollen. **De game is niet wereldschokkend revolutionair ofzo, maar het speelt als een tiet**, heeft geweldige bossfights (met bullet hell invloeden, altijd goed), prachtige pixel art en uitmuntend leveldesign, inclusief een gotisch gebied dat eruitziet als een 2D Bloodborne. Schitterend.
Ik knalde hier in vijf uur doorheen, maar de drang om meteen opnieuw te beginnen was groot. Verrassing van de maand, dit!



OORDEEL:



ZEIS VERSLAAT SCHEP

GOLD AWARD



Titel: **Shovel Knight: Specter of Torment**
Platform: Switch / PS3 / PS4 / Wii U / Xbox One / PC / 3DS / Vita
Prijs: Gratis (DLC) of € 9,99 (opzichzelfstaande game)

Shovel Knight: Specter of Torment is de eerste game die ik na de nieuwe Zelda aanraak. Of eigenlijk: tijdens de nieuwe Zelda. Want uiteraard ben ik nog lang niet klaar met dat open-wereld meesterwerk.
Eigenlijk is het wel prettig dat ik effe niet hoef te bedenken waar ik naartoe zal gaan, geen eten hoef te koken en mijn wapen onbreekbaar is. Dat wapen, een zeis, blijkt trouwens een geweldige aanwinst voor het Shovel Knight universum. **Ik zeg je dit Shovel Knight fan: de zeis is nog leuker dan de schep!**

De eerste Shovel Knight verscheen in 2014 en geldt nog steeds als mijn favoriete 'nieuwe ouderwetse' game. Zo'n pixelplatformer die het 8-bits NES-gevoel nieuw leven inblaast zónder de frustraties over besturing en onevenwichtige uitdagingen die optreden als je anno 2017 een échte 8-bits probeert.
Specter of Torment is eigenlijk downloadable content, een extra campagne in de wereld van Shovel Knight. Maar dankzij o.a. flinke aanpassingen, nieuwe muziek en nieuwe gebieden kreeg ik meer nog dan bij de eerder verschenen (ook al vette) DLC **het gevoel een heel nieuwe game te spelen**. Shovel Knight 2. En die beviel me nog beter dan de eerste Shovel Knight.



Het leukste van de eerste Shovel Knight was de schep. Daarmee kon het riddertje niet alleen vijanden kapotslaan, hij kon er ook mee pogo-springen, bijvoorbeeld om via de hoofden van vijanden op een hoger platform te stuiteren. En hij kon ermee door zandblokken graven, zelfs als die in de lucht hingen - een andere manier waarop de schep niet alleen een wapen maar ook een soort transportmethode was.
Maar zoals ik je al vertelde: de zeis van Specter Knight is nog leuker! De zeis is uiteraard een wapen, waarmee je net als met de schep vijanden kunt killen en schatten uit zandhoopjes kunt hakken. Maar met de zeis kun je ook jezelf naar en door vijanden, kandelaars en luchtbellen trekken. Schuin omhoog als je je onder het doelwit bevindt, schuin omlaag als je je boven het doelwit bevindt. In combinatie met Specters' vermogen om langs de meeste muren te klimmen, resulteert dit in een **nóg vrijere, snellere en vermakelijkere manier om de levels te doorkruizen** dan met de schep.





ROLLENDE IJSBEREN EN WOLVEN IN SPACE

Titel: Everything
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 15,-

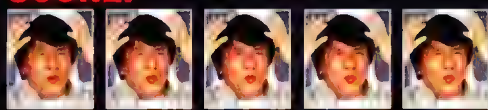


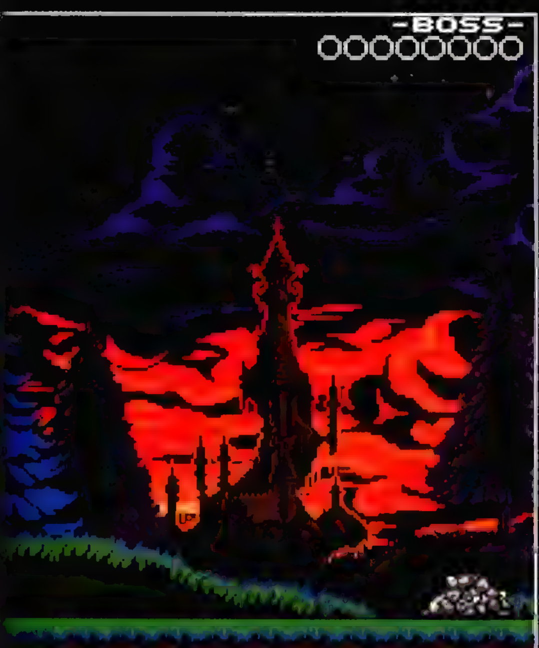
Als je jeuk krijgt van diepzinnig nadenken, het liefste alleen maar praat over tastbare dingen: **als je dus kortom niet van zweverige shit houdt: blijf dan heel ver weg van Everything.** Dit is namelijk een nogal zweverige filosofische game die een vrij existentieel vraagstuk behandelt: hoe kun je een individu zijn als je daarvoor altijd afhankelijk bent van relaties met anderen?

Je begint als een ijsbeer die alleen maar kan rollen in een game die je stukje bij beetje wil uitleggen dat alles en iedereen eigenlijk maar gewoon hetzelfde is. Zo leer je eerst communiceren met andere dieren en kun je andere ijsberen vragen om met je mee te gaan, zodat je een kudde kunt vormen. Je ontdekt dat allemaal omdat de game je leidt langs gedachten van dieren en andere dingen, en via de begeleiding van de Britse filosoof Alan Watts, die je vertelt dat iedereen eigenlijk alles is, en andersom. **Al snel kom je erachter dat je kunt veranderen in vrijwel alles wat je ziet**; van dieren tot stenen en bomen, maar ook op microniveau: bacteriën, pollen, zuurstof... Net als je daarvan bent bekomen, kom je erachter dat je ook uit kunt zoomen. Zo bestuur je al snel continenten, wolken en uiteindelijk hele planeten en sterrenstelsels.

Op een gegeven moment ontspoort de game volledig en kun je niet alleen in alles en iedereen veranderen, maar kun je ook kuddes samenstellen uit steeds meer dingen. En waar er aanvankelijk duizenden verschillende dingen zijn in de game, vervaagt dat onderscheid langzamerhand, niet alleen in de gameplay, maar ook in je hoofd, en dat gegeven is misschien wel de grootste verdienste van de game. Je zal je ongetwijfeld een paar keer afvragen hoe het nou allemaal zo heeft kunnen escaleren; of dat nou is als je als een kudde continenten over de wereld duwt, of het moment dat je luistert naar de gedachten van een grasspriet, of als je tussen de sterren paarden en wolven kloont.
Everything is zonder meer origineel, bizar en bij tijd en wijle grappig, en kan je af en toe een bijna serene, religieuze ervaring geven. Maar op andere momenten is het gewoon vaag en dom en vraag je je af waarom je het in hemelsnaam nog aan het spelen bent.
Het is dus geen aanrader, maar ook geen afrader. Deze game is eigenlijk beide. Snap je het nog? (Dan is het een aanrader.)

SCORE:





Uiteraard biedt Specter Knight alles wat Shovel Knight verder zo leuk maakte. Zoals de uitstekende leveldesigns vol geheimen, de coole bossfights en de korte speelduur. Wat dat laatste betreft: binnen vijf uur was ik er weer doorheen.
Al vind ik dat eigenlijk geen nadeel. Want eh, jeweetwel... Zelda. **Specter Knight deed me haar wél even vergeten, en dat is een hele prestatie.**

SCORE 90

MEER BULLET HELL NODIG!



Titel: Touhou Genso Wanderer
Platform: PS4 / Vita
Prijs: € 49,99

Wacht eens effe, dit heb ik al eens eerder gespeeld... maar dan met Pokémon in plaats van schattige anime-meisjes, kan dat? Ja, Touhou Genso Wanderer is net als Pokémon: Mystery Dungeon een turn-based roguelike die je ook kunt spelen alsof het real-time is. Elke keer dat jij een zet doet (zoals een stap vooruit), doet de rest van de wereld dat namelijk ook. **Zolang je dus 'blijft spelen', blijft het spel aanvoelen alsof het real-time is.**
Ook niet geheel onbelangrijk: als je doodgaat, verlies je al je centen en ervaringspunten. Roguelikes, hè? Gelukkig kun je in deze game wel je wapens behouden; dus door sterkere wapens te vergaren, kun je toch nog een soort van progressie boeken, zelfs als je doodgaat en weer helemaal onderaan de toren opnieuw moet beginnen.

Het probleem met deze roguelike is echter dat de Touhou-licentie (waar ik in de eerste PU van dit jaar een special over schreef) weinig aan de verder simplistische RPG-gameplay lijkt toe te voegen. Pokémon: Mystery Dungeon deed veel interessantere dingen met hetzelfde, simpele concept (mede dankzij de krachten en zwaktes van de verschillende Pokémon types) waardoor de eentonigheid van de doolhofachtige, willekeurig gegenereerde levels minder opviel dan hier.
Nee, laat deze maar liggen, **want er zijn betere roguelikes en betere Touhou games**, zoals Bullet Ballet, die een bullet hell shooter combineert met een fightinggame. Zoiets unieks speel je toch veel liever?

OORDEEL:



HARDCORE VERSTOPPERTJE SPELEN

Titel: Styx: Shards of Darkness
Platform: Xbox One / PS4 / PC
Prijs: € 38,99



In 2014 probeerde gamestudio Cyanide met een klein budget een AAA-game te maken. Dat resulteerde in Styx: Master of Shadows. Nooit van gehoord? Misschien maar beter ook, want de game kreeg er goed van langs vanwege zijn achterhaalde graphics en matige A.I. Styx: Masters of Shadows deed één ding wel goed en dat was de stealth gameplay. We zijn nu drie jaar verder en Cyanide heeft wat meer budget bij elkaar weten te sprokkelen en het resultaat is Styx: Shards of Darkness, **een stealth-game in zijn puurste vorm.**



Jij speelt dus met Styx, een goblin met een veel te grote waffel en een zak vol wapens. Met deze groene rakker moet je ongezien nederzettingen en dorpjes door zien te komen en aan het eind van het level vaak stiekem wat meenemen, of zoals we dat in Den Haag noemen: rauzen. **Hoef je niks te stelen, dan moet je wel iemand de nek doorsnijden.** Klinkt niet bijster interessant, maar het is het stealth-element wat deze game spannend zou moeten maken.
In 'sluipgames', zoals Dishonored of Metal Gear Solid, kom je vaak nog een heel eind met je vuisten of een pistool als je wordt ontdekt, in Styx is het met twee klappen voor je kaak meteen klaar. Dus beter blijf je in de schaduw en zoek je naar een andere route wanneer er een tegenstander in de weg staat. Op zich zijn die er meer dan genoeg en het is verder ook zeker geen straf om het level te ontdekken, want de game ziet er prachtig uit.

INDERDAAD, TE DUISTER

Wanneer we spreken van een duistere game, doelen we meestal op een macabere setting of een griezelig verhaal. Maar het kan natuurlijk ook over een game gaan met weinig licht. **2Dark is een duistere game in elke zin van het woord.** De game heeft een macabere setting, een griezelig verhaal én verdomd weinig licht.

Sommige vakanties vallen gewoon een beetje tegen, zoals die van meneer Smith. Hij ging gezellig kamperen met zijn vrouw en kids. Alleen werd toen zijn vrouw vermoord en zijn kinderen ontvoerd.
Zeven jaar later is dit het motief van meneer Smith om verdwijningen van andere kinderen te onderzoeken. Want de kids in Gloomywood blijken bij bosjes te worden ontvoerd door sadistische psychopaten. Waarom precies maakt de game nooit duidelijk. Misschien maar beter ook.
De kinderen zitten gevangen in labyrintachtige omgevingen die je van bovenaf bekijkt. Als meneer Smith moet je je voornamelijk sluipend, voorwerpen verzamelend en puzzelend door die omgevingen bewegen. Bevrijde kids volgen je als kuikentjes hun moeder.
Je kunt stealth kills uitvoeren op psychopaten, of gewoon proberen hun zichtlijn te vermijden. Je kunt soms ook iets mals doen om een psychopaat uit te schakelen, zoals zijn taart vergiftigen. Je kunt ook snoepjes naar kinderen gooien om ze naar je toe te lokken.

2Dark probeert op elk gebied zo duister mogelijk te zijn. Maar **eerlijk gezegd kwam het op mij allemaal wat kinderachtig over.** En omdat de game ook letterlijk erg duister is, liep ik met grote regelmaat in instant killende valstrikken, wat het speelplezier ook niet erg verhoogde.
Respect voor Frédérick Raynal (maker van het oeroude Alone in the Dark) dat hij weer eens iets nieuws probeert, maar deze duisternis is aan mij niet besteed.

OORDEEL:

Ik zie maar weinig lichtpuntjes in deze game.



Titel: 2Dark
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 24,99

OUDE GAME + NIEUWE CONSOLE = BETERE ERVARING

Titel: Fast RMX
Platform: Switch
Prijs: € 19,99

Onder het mom van **'nou, als Nintendo geen nieuwe F-Zero wil maken, dan doen wij 't maar'**, bracht de Duitse ontwikkelaar Shin'en Multimedia twee jaar geleden de prima game Fast Racing NEO uit op de Wii U. Deze futuristische racegame was het vervolg op het degelijke Fast Racing League voor de Wii, maar was een stuk beter dan die voorganger dankzij de gimmick dat je je wagen tussen de kleuren blauw en oranje kon laten schakelen. Door over een boost-streep van dezelfde kleur te rijden, kreeg je een kortstondige turbo en als je met de verkeerde kleur over zo'n baan heenreed, werd je juist een beetje afgeremd. Een gimmick van jewelste, natuurlijk, maar het voelde alsnog alsof je een kek soort bastaardje van F-Zero en Ikaruga zat te spelen. Charmant.





Het is alleen jammer dat je er na het uitpluizen van de eerste levels achter komt dat het ontdekken eigenlijk niet beloond wordt, omdat de levels simpelweg opnieuw worden gebruikt en Styx er alleen van een andere kant inloopt. Het lijkt een beetje of het geld op was en ze aan het einde effe een paar keer op copy paste hebben gedrukt.
Daarnaast is de A.I. van de tegenstanders in Shards of Darkness wederom van een bedroevend niveau, is Styx een zeer irritante goblin met een tergend gevoel voor humor en is het verhaal van deze game simpelweg oninteressant.
Toch wist de bikkelharde stealthgame Styx me ondanks alle gebreken te vermaken en dat is het belangrijkste toch? Geëntertaind worden.

SCORE 70

DE GAME DIE NIET PER SE TERUG HOEFDE TE KOMEN, IS TERUG



Titel: Blaster Master Zero
Platform: Switch
Prijs: € 9,99

Hey! Blaster Master! Ook al wordt ie niet vaak genoemd wanneer het over de toppers voor de NES gaat, heb ik me daar eind jaren tachtig toch prima mee vermaakt.
Destijds was ik vooral onder de indruk van de variatie in de game. Want je kon niet alleen een lekker soepel bewegende en zelfs springende tank besturen, je kon ook **wanneer je maar wilde uit die tank stappen om als schietend en springend mannetje de 2D-platformlevels te doorkruizen.** En dan kon (moest) je met dat mannetje ook nog eens door speciale deurtjes gaan om in top-down view verder te avonturieren.



Blaster Master Zero is een soort remake van het origineel... maar dan aangevuld met nieuwe gebieden, nieuwe eindbazen en nieuwe subwapens. De game speelt ook iets soepeler, is wat minder frustrerend dan het origineel, en ziet er een stukje frisser uit.
Allemaal heel leuk voor een oude fan als ik, al vraag ik me af of een jongere gamer hier blij van wordt. Want ook al is Blaster Master een prima game, er is niet echt een element dat hem heel bijzonder maakt of zo. Behalve dan die variatie in gameplay. Maar dat je ook uit je tank kunt stappen, is anno 2017 natuurlijk lang niet zo indrukwekkend als anno 1988.

OORDEEL:
Alleen interessant als je warme herinneringen aan het origineel koestert.



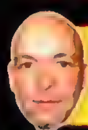
Fast RMX is geen vervolg op NEO, maar is er 'slechts' een uitgebreide port van, inclusief DLC en zes nieuwe banen (in totaal dertig). Prima natuurlijk, want a) te weinig mensen hebben Fast Racing NEO gespeeld en b) dit is **een perfect spelletje om onderweg en in multiplayer te spelen**, ieder met zo'n half Joy-Connetje.
Het is verbazingwekkend hoe goed splitscreen werkt, zelfs op dat kleine schermpje van de Switch. Begrijp me niet verkeerd: Fast RMX is lang niet zo goed als bijvoorbeeld F-Zero GX (de wagens voelen te licht en de tracks zitten niet bijzonder creatief in elkaar) maar gezien de zeer schappelijke prijs van nog geen twee tientjes, zou ik elke Switch bezitter haast willen verplichten om dit als 'effe tussendoor' spelletje aan te schaffen.



OORDEEL:



NOG STEEDS GEEN POKÉMON



Titel: Yo-kai Watch 2
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99



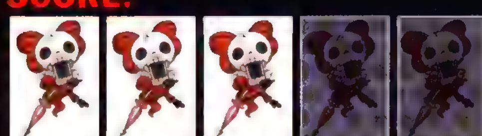
Het lijkt me moeilijk om een review van Yo-kai Watch 2 te schrijven zonder het woord Pokémon een keer te noemen. Want ook in Yo-kai Watch 2 ben je een pubertje dat op reis gaat om zoveel mogelijk wonderlijke wezens te verzamelen. Spelers kunnen gevangen wezens met andere spelers ruilen, of hun teams tegen elkaar laten vechten. Ook typisch Pokémon: Yo-kai Watch 2 is verschenen in twee smaken met elk een aantal Poké... eh Yo-kai die uniek zijn voor de gekozen versie: Gigageesten of Skeletspoken.
Met plezier constateer ik dat niet alleen de subtitels maar **de hele game naar het Nederlands is vertaald, inclusief de tekenfilmpjes met ingesproken stemmen.** En als ik me niet vergis zijn het dezelfde stemmen als in de tekenfilmserie op tv. Dus voor kids is het écht alsof ze een rol in die serie spelen.



Yo-kai Watch 2 speelt kort na de gebeurtenissen in het eerste deel. Het openingsfilmpje toont hoe je Yo-Kai Watch en herinneringen aan Yo-kai worden gestolen door twee vreemde Yo-kai. Maar die vind je allemaal al snel weer terug, inclusief de populaire Whisper en Jibanyan.
De opzet van de beginfase is handig voor nieuwkomers, maar voelde voor mij een beetje als een herhalingsoefening. Gelukkig kon ik Springda... pardon, Lentvoort al snel verlaten voor **nieuwe omgevingen, frisse uitdagingen en - verrassend genoeg - een best wel boeiend nieuw verhaal.**

Zoals je van ontwikkelaar Level-5 (Layton, Inazuma Eleven) mag verwachten, is de tweede Yo-kai weer een gelikt avontuur geworden, vol fijne details en kleine grapjes. Tegelijkertijd komt de game wederom niet in de buurt van het overduidelijke voorbeeld; daarvoor zijn **met name de gevechten te oppervlakkig en de missies te eentonig.** Wat niet wegneemt dat ik best wat lol met deze Yo-kai heb beleefd, zelfs meer dan met de voorganger.
Wie weet evolueert de serie ooit nog eens in iets wat de vergelijking met Pokémon wél kan doorstaan.

SCORE:



FLORIANS HARDWAREHOEK



Deze maand stond voor Florian vrijwel volledig in het teken van het testen van de nieuwe AMD-processor en hij kan inmiddels effe geen benchmark meer zien. Daarnaast een bijzonder vriendelijk geprijsde gaming monitor én een ergonomisch muisje.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

AMD

RYZEN 1800X CPU

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

AL JARENLANG IS INTEL HEER EN MEESTER ALS HET GAAT OM HIGH-END PROCESSORS. NU BIJT AMD EINDELIJK WEER EENS VAN ZICH AF MET DE NIEUWE RYZEN 1800X, HET ABSOLUTE TOPMODEL UIT HUN NIEUWE CPU-RANGE.

De AMD 1800X is een CPU met 8 cores en 16 threads met een kloksnelheid van 3,6GHz en een boost naar 4,0GHz. De 1800X neemt het daarmee op tegen de i7-6900K van Intel, een CPU die al lang heeft bewezen een echte powerhouse te zijn.
In mijn tests heb ik de 1800X echter niet alleen tegenover de i7-6900K gezet, maar ook vergeleken met de i7-7700K, aangezien de meeste hardcore gamers deze CPU op het moment gebruiken.

Indrukwekkend

Als je echt alle details wil weten over de AMD 1800X, moet je zeker mijn review checken op onze zustersite Gamer.nl, maar voor nu zal ik kort maar krachtig zijn. De 1800X levert in workload benchmarks dezelfde en soms zelfs betere prestaties dan de i7-6900K. In games presteert de 1800X iets minder, maar dat heeft waarschijnlijk te maken met optimalisatie voor de CPU; zodra developers wat bekender raken met de nieuwe AMD CPU's, zal dat verschil minder worden.
De i7-6900K kost zo'n 1150 euro; de 1800X zo'n 550 euro. Het is ongelooflijk dat AMD een CPU met zulke vette prestaties op de markt heeft weten te brengen voor minder dan de helft van dat geld!



I7-7700K blijft koning

Toch, puur als gamer zou ik je de 1800X niet aanraden... Waarom? Nou, omdat je geen kloot hebt aan die 8 cores, aangezien verreweg de meeste games gebruik maken van niet meer dan 4 cores, zoals de i7-7000K heeft. De i7-7700K blijft dan ook de koning in games omdat de kloksnelheid hoger is. In games heb je veel meer aan een hogere kloksnelheid dan aan meer cores. En voor de i7-7700K betaal je slechts zo'n 375 euro! Als je echter veel meer met je PC doet dan gamen alleen, waarbij de software daadwerkelijk gebruik kan maken van die extra cores, is de 1800X een no-brainer. De prestaties van de 1800X liggen immers verdomd dichtbij de i7-6900K, maar de prijs/prestatie verhouding is in dat geval vele malen beter.

PRIJS: € 550,-

ACER

GN246HL MONITOR

DAT EEN GAMING MONITOR NIET PEPERDUUR HOEFT TE ZIJN, BEWIJST ACER MET DE GN246HL.

Deze 24 inch edge-lit lcd-monitor heeft een resolutie van 1920x1080, een refreshrate van 144Hz en 1ms vertraging. Een monitor met prima specs dus, al lever je wel in op andere zaken.
Zo heeft de monitor geen displayport aansluiting, zodat je verplicht wordt de monitor via DVI aan te sluiten als je wil genieten van de 144Hz refreshrate. Daarnaast valt er niets in te stellen aan de stand, heeft de monitor geen ondersteuning voor Freesync of G-Sync en geen speakers.
Ook het scherm zelf is niet het mooiste dat ik ooit heb gezien met wat ghosting en middelmatige witwaarde, maar dan kijk ik er wel echt met een haviksoog naar, want als je niet te veel geld wil uitgeven, is dit gewoon een prima gaming monitor!



PRIJS: € 239,-

SPEEDLINK

OBSIDIA MUIS

DE SPEEDLINK OBSIDIA IS EEN ERGONOMISCHE MUIS, DIE JE HAND EN POLS COMFORTABEL LATEN RUSTEN.

Het design van de muis heeft meer weg van een halve bal die je over je bureau schuift, maar door de hoge kromming wordt je hand optimaal ondersteund. Het is effe wennen, maar het werkt verrassend goed, al is de muis wel een beetje te klein voor die lange vingers van mij.
Het is wel jammer dat het verder een hele simpele muis is zonder software, instelbare knoppen of LED's, waardoor ie minder geschikt is voor gaming.
Er zit alleen een extra knop op om te switchen tussen 800 en 3200 DPI, that's it.
Maar gezien het schappelijk prijsje is dat dan weer níet verrassend.



PRIJS: € 29,99

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Welke clichés over Nederland kwam JJ tegen in games?**
- A) Klompen, tulpen en hoeren
- B) Kaplaarzen, rozen en escortgirls
- C) Uggs, anjers en Patricia Paay

2 **Wat is de minst favoriete hobby van Ed?**
- A) Het trainen van z'n neusvleugels tijdens z'n wekelijkse uurtje fysiofitness
- B) Wachten op de teksten van Simon
- C) Dagelijks oefenen voor de tweehonderd meter droogneuken met versierde lul

3 **De auto's in Flatout 4 stuiteren als...?**
- A) Een 82-jarige bejaarde achter een lichtgewicht rollator met te hard opgepompte banden
- B) Een 35-jarige slechthorende ADHD'er op een manke pony
- C) Een 16-jarige gabber op een Thunderdome feest

4 **Tjeerd had weinig vertrouwen in zijn Ghost Recon teamgenoten. Hoe omschreef hij dit?**
- A) Met dit team is nog geen volleybalwedstrijd te winnen tegen een team zonder armen
- B) Met dit team is nog geen voetbalwedstrijd te winnen tegen een team zonder benen
- C) Met dit team ga je je never nooit plaatsen voor het WK in Rusland

5 **Snipperclip werkt alleen...?**
- A) Als je veel geduld hebt
- B) Als je samenwerkt
- C) Als je de Switch aanzet

6 **Wat hebben gamers volgens Wouter allemaal in meer of mindere mate?**
- A) Geldtekort
- B) Een concentratieprobleem
- C) Doorligplekken



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN GHOST RECON: WILDLANDS HEADSET VAN THRUSTMASTER

GESCHIKT VOOR XBOX ONE EN WINDOWS

PU 282 LIGT 16 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS HET NA NINTENDO EN PLAYSTATION NATUURLIJK DE BEURT AAN DE GESCHIEDENIS VAN XBOX
- ZOEKEN WE UIT WAAROM EEN GAME KOST WAT IE KOST
- DUIKT SIMON VUISTDIEP IN HET WALKING SIMULATOR GENRE
- SCHEUREN WE ONS MISSELIJK MET MARIO KART 8 DELUXE
- WETEN WE OF AGENTS OF MAYHEM NET ZO TOF IS ALS DE TITEL DOET VERMOEDEN
- SPELEN WE MET THE SURGE IN EEN TOEKOMST DIE HOPELIJK NOOIT WERKELIJKHEID WORDT
- HOPEN WE DAT WE DAPPER GENOEG ZIJN OM OUTLAST 2 UIT TE SPELEN
- LATEN WE ZIEN HOE GOED WE KUNNEN MIKKEN IN SNIPER: GHOST WARRIOR 3

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



SKATE THE LATE

Wie Graddus allemaal benaderd heeft voor de kadertjes in PURetro weten we niet, maar wat we wel weten, is dat er nog één bijdrage binnenkwam toen de pagina's al lang en breed opgemaakt waren, en die was natuurlijk van (ervaren PU-lezers hebben het al geraden) ons aller Skate. 'Skate the Late' was dan ook zijn bijnaam toen ie nog voor PU werkte, maar omdat ie veel kennis van zaken had, uitstekende artikelen schreef en gewoon een hele toffe gast is, hebben we hem het vrijwel standaard missen van alle deadlines nooit echt kwalijk genomen, want uiteindelijk leverde hij wél altijd... en nu dus ook, uiteindelijk.

FORMULE 1 / RACESPECIAL

Nog nauwelijks bijgekomen van 'zijn' eSports Special, stortte Wouter zich alweer op een nieuw onderwerp: Formule 1 en Racegames. Een vette special voor alle race(game)liefhebbers met veel info over Max Verstappen en de Formule 1, maar o.a. ook een overzicht van de vijftig beste racegames ooit gemaakt.



VOORUITZIENDE BLIK

Zoals je in de rubriek 'Iemand moet het doen' al hebt kunnen lezen, was onze Simon aanwezig bij de afgang van het Nederlands elftal tegen Bulgarije.
Aan deze foto te zien had Simon al een voorgevoel dat het helemaal mis zou lopen, want waarom had hij een paar uur voor de wedstrijd anders een bezem in z'n handen? Het was toen al duidelijk voor onze Bos-schenaar: Holland zou van de mat geveegd worden, waarna de bezem er doorheen moet om schoon schip te maken...



JALOERS-MAKENDE FOTO

Na een vergadering met een adverteerder waar we regelmatig mee samenwerken, kwam onze uitgever Michiel terug de redactie op en vertelde aan Ed dat een jonge blonde dame uit het gezelschap héél graag met hem op de foto wilde. Nou, dat hoef je onze eindbaas geen twee keer te zeggen. Als een haas spurtte hij naar het toilet om z'n stoma te verwisselen en z'n kunstgebit een extra poetsbeurt te geven.
Toch zat Ed na de fotosessie een beetje bedremmeld voor zich uit te kijken. Want wat bleek: de foto was helemaal niet voor de jongedame zelf, maar voor een mannelijke collega van haar, die een enorme fan is van Ed, en ze wilde 'm effe jaloers maken.
"Ach, sprak Ed even later; ik moet dit moment toch maar koesteren. Ik heb in ieder geval weer eens een aantrekkelijke jonge vrouw in m'n directe nabijheid gehad, en dat was toch alweer zo'n dertig jaar geleden..."



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube – YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

Facebook – FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

Twitter – TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



~~POSEUR~~ VAN DE MAAND

Nog steeds hoopt Tjeerd ooit het record van Jan te verbreken die 37 keer de titel 'Poseur van de Maand' in de wacht sleepte. Helaas staat de lange Fries op dit moment slechts op vier titels en de jury kan hem meedelen dat hij het record kan vergeten als ie zulke potsierlijke pogingen blijft inleveren.

Zeg nou zelf: die linkerarm is veel te hoog geheven en de positie van het linkerbeen kan niet anders dan triest genoemd worden. We kennen mensen van boven de tachtig die energieker hun bed uitstappen. Dit is geen Kung Fu pose, maar meer een houding die je aanneemt als je per ongeluk de deur van een toilet opentrekt waarachter Graddus zit te kakken.

Nee, Tjeerd; je zal komende maanden uit een spectaculairder vaatje moeten tappen. We geven je vast een tip: naakt op de jetski met Doutzen Kroes. Succes!

VRIJDAG VIDEOVLOG

Sinds begin maart posten we elke vrijdag een videoblog onder de naam 'Op de redactie' waarin je een beetje kan meebeleven wat er gedurende een week zoal gebeurt... uuuh... op de redactie.

Voorlopig zijn de comments positief, dus dikke kans dat dit een blijvertje wordt. Checken dus die vrijdagvlog!



IN MEMORIAM
BJØRN BRUINSMA

Onlangs bereikte ons het trieste bericht dat PU-redacteur van het allereerste uur, Bjørn Bruinsma, op 46-jarige leeftijd is overleden aan de gevolgen van ernstige suikerziekte.

Bjørn heeft een enorm belangrijke rol gespeeld in de beginjaren van Power Unlimited. Omdat we in het eerste jaar nog geen eigen redactieruimte hadden, had Bjørn zijn kelder ter beschikking gesteld om te vergaderen en te gamen. In diezelfde kelder werd ook de eerste grote Power Unlimited Joysticktest gehouden die eindigde met een stevigheidstest door de joysticks zo hard mogelijk tegen de muur te smijten. Bjørn was eveneens de allereerste PU-redacteur die voor ons blad naar het buitenland ging: naar de CES in Las Vegas, de voorloper van de E3. Tot begin 2001 bleef Bjørn aan Power Unlimited verbonden en hij zal door ons altijd herinnerd blijven als een van de belangrijkste grondleggers van ons prachtige blad.

...igenwijs?
...t je het beter dan de pro's van ...er Unlimited? Kom maar op! ...tuur je commentaar, fanmail, ...gbrieven en spelrecensies naar:
...OWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

...NISSEN VAN:

In Power Unlimited hebben jullie tot nu toe iedere maand uitvoerig kunnen lezen over het wel en wee van de PU-redactie. Roddel en achterklap, geruchten en harde feiten; de meest intieme details kwamen aan bod, niemand van het testteam werd overgeslagen. Kortom, de trouwe PU-lezers kennen de redactie inmiddels van binnen en buiten. Maar niemand weet eigenlijk hoe de leden van PU's jury over zichzelf denken! Wie zijn die mannen en vrouw die maandelijks de harde cijfers uitdelen? Zijn ze geniaal of gewoon echt gek? Met ingang van dit nummer laten we ze in 'Bekentenissen' zelf aan het woord. Ondertussen gaan wij op zoek naar een goede psychiater. De aftrap komt van Bjørn. Lees zijn bekentenissen en huiver.



ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Ken ik jou niet ergens van?'

VERUIT, MET VOORSPRONG EN ABSOLUUT HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
Super Bomberman (SNES)

MIJN IDEALE VAKANTIEBESTEMMING:
New York & San Francisco

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
Roken, Thomas afleiden

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
Murrays, Ray Ban Wayfarers, vaak op vakantie!

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
Inge

VERUIT, MET VOORSPRONG EN ABSOLUUT HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
Pac-Man 2 en voetballen

FAVORIET DRANKJE TIJDENS HET SPELEN:
Cola met iets erin

M'N MOEDER ZEI ALTIJD:
Als je wilt, kan je alles

MARCO BORSATO:
Wie is dat? Ik kijk nooit naar GTST

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
Doughnuts

GROOTSTE AMBITIE:
Hollywood-films regisseren, of anders president directeur van de VNU worden

FAMOUS LAST WORDS:
"I ate what?"



DUTCH COMIC CON 2017

Met zo'n 30.000 bezoekers in twee dagen mag de Dutch Comic Con 2017 weer geslaagd genoemd worden. Ook PU was van de partij en op ons standje kon iedereen die zin had spelen met Breath of the Wild en Pokémon Sun & Moon. Natuurlijk maakten we ook een paar rondjes over de beurs en daar kwamen we heel wat fraaie cosplayers tegen...

















ESPORTS UPDATE

Er komt weer een WK Overwatch aan, FIFA-speler Dani van Ajax heeft voor het eerst sinds lange tijd verloren en het jaarlijkse mega DOTA 2 toernooi is aangekondigd. Het wordt een drukke maand voor de Counter-Strike liefhebber, maar ook voor anderen is er genoeg te doen.

- **Blizzard** heeft aangekondigd dat er ook dit jaar weer een **WK Overwatch** wordt georganiseerd. Alle landen ter wereld maken kans om zich te plaatsen voor een van de 32 plekken op het toernooi dat tijdens Blizzcon plaatsvindt. De top 32 op de wereldranglijst wordt bepaald door de rating van de top 100 spelers uit elk land, en **Nederland staat** op een verdienstelijke **15e plek**. **Daar kan het Nederlands elftal inmiddels een puntje aan zuigen.**



Zuid-Korea, de huidige nummer 1 op de wereldranglijst, werd in 2016 wereldkampioen Overwatch.

- **StarCraft 2 neemt** de laatste tijd **in populariteit af** en Blizzard probeert de franchise daarom nieuw leven in te blazen. Dat doen ze door een **4K remaster** te maken van de **originele StarCraft**. Die game werd in **1998** uitgebracht en is nog steeds populair bij een groot aantal liefhebbers. **De vraag is of nu niet iedereen overstapt naar deze remaster...**





Het Chinese Wings Gaming won The International vorig jaar en cashte daarmee ruim 9 miljoen dollar!

- Vanaf **7 augustus** zal er weer een nieuwe editie plaatsvinden van **The International in Seattle**, het grootste **Dota 2** en misschien wel eSports toernooi van de wereld. Afgelopen jaar was de prijzenpot 20,7 miljoen dollar en de hoofdprijs 9,1 miljoen. De **prijzenpot** voor dit jaar is nog **onbekend**, maar het zal **vast meer zijn dan een gouden habbekrats, ingelegd met diamanten.**

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

7 februari - 18 mei - ESL Pro League kwalificatie
Pro League Invitational
14 april - 8 juni - Esports Championship Series Season 3
6 - 7 mei - Intel Extreme Masters Sydney $ 200.000

LEAGUE OF LEGENDS

8 - 23 april - EU Spring Split Play Offs $ 200.000

STARCRAFT 2

28 - 30 april - Dreamhack Austin $ 100.000

DOTA 2

27 - 30 april - Kiev Major $ 3.000.000
26 - 28 mei - Manila Masters $ 250.000

Als je retegoed bent in Dota 2 kun je een klapper geld verdienen, want de prijzenpot in Kiev is maar liefst drie miljoen. Maar dat is natuurlijk nog peanuts vergeleken met de immense prijzenpot die er op het spel staat bij The International, waarvoor de winnaars zich automatisch kwalificeren.

FIFA 17

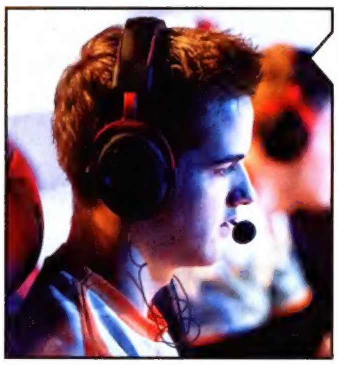
9 februari - 14 mei - E-Divisie



"Tweede plaats op de @S04Esports Cup. @VfL_Wolfsburg was net iets beter in de finale, maar trots op een geweldig toernooi. Congratz @TimoX08!"

twitter **@DaniHagebeuk**

Dani Hagebeuk, eSporter van Ajax, heeft een potje FIFA verloren! In de Nederlandse E-Divisie staat de eSporter van Ajax nog ongeslagen bovenaan, maar tijdens een toernooi in Duitsland verloor de Ajacied in de finale tegen Timo Siep van VFL Wolfsburg. Behalve Ajax deden ook FC Twente en PSV mee, maar beide clubs strandden in de groepsfase.



"We hebben aanbiedingen gehad van meerdere organisaties, maar we kijken eerst goed wat voor ons het beste is."

twitter **@ViolentPandaRL**

Nederlandse Rocket League topspeler Jos 'ViolentPanda' van Meurs van Pocket Aces werd vorig jaar tweede van de wereld, maar heeft met zijn nieuwe team - ondanks meerdere aanbiedingen - nog niet bij een eSports organisatie getekend. Zo'n organisatie helpt onder andere bij het regelen van allerlei zaken en zorgt voor een vast salaris, maar Jos en zijn teamgenoten doen rustig aan met hun keuze. Kan ook prima, ze doen het namelijk beregoed.

FRAMEDROP

JORDI PETERS

